

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกม  
ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีม  
ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

DEVELOPMENT OF LEARNING MANAGEMENT WITH TEAM  
GAMES TOURNAMENT VIA ONLINE SOCIAL MEDIA UPON  
TEAM WORKING OF SECONDARY EDUCATION STUDENTS

อมรรัตน์ วงษ์มิตร

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ปีการศึกษา 2559

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกม  
ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีม  
ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

อมรรัตน์ วงษ์มิตร

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา  
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี  
ปีการศึกษา 2559  
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

Development of Learning Management with Team Games Tournament Via Online Social Media upon Team Working of Secondary Education Students

ชื่อ – นามสกุล

นางอมรรัตน์ วงษ์มิตร

สาขาวิชา

เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา


อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์ธนระัตน์ ธนากิจเจริญสุข, ปร.ด.

ปีการศึกษา

2559

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ

(รองศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์ พันธุ์ลำเจียก, ค.ด.)

..... กรรมการ

(รองศาสตราจารย์สาโรช โสภีร์รักษ์, กศ.ด.)

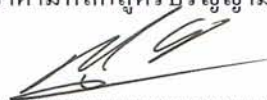
..... กรรมการ

(อาจารย์เยาวลักษณ์ พิพัฒน์จำเริญกุล, ศษ.ด.)

..... กรรมการ

(อาจารย์ธนระัตน์ ธนากิจเจริญสุข, ปร.ด.)

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี อนุมัติวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

..... คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุทธิพร บุญส่ง, ศษ.ด.)

วันที่ 18 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2560

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
ชื่อ – นามสกุล	นางอมรรัตน์ วงษ์มิตร
สาขาวิชา	เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ธนะรัตน์ ธนากิจเจริญสุข, ปร.ค.
ปีการศึกษา	2559

### บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนแบบปกติ 3) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนแบบปกติ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรีมหาโพธิ อำเภอสรีมหาโพธิ จังหวัดปราจีนบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มทดลอง มีนักเรียนจำนวน 32 คน และกลุ่มควบคุม มีนักเรียนจำนวน 33 คน โดยกลุ่มทดลองเรียน โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และกลุ่มควบคุมเรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนแบบปกติ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ แผนการจัดการเรียนแบบปกติ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบประเมินการทำงานเป็นทีม และแบบสอบถามความพึงพอใจ การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปเพื่อหาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที แบบอิสระต่อกัน

ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.36 อยู่ในระดับดี 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) คะแนนการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สูงกว่าคะแนนการทำงานเป็นทีมของนักเรียนที่เรียนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : สื่อสังคมออนไลน์ การแข่งขันเป็นทีม การทำงานเป็นทีม



<b>Thesis Title</b>	Development of Learning Management with Team Games Tournament Via Online Social Media upon Team Working of Secondary Education Students
<b>Name - Surname</b>	Mrs. Amonrat Wongmit
<b>Program</b>	Educational Technology and Communications
<b>Thesis Advisor</b>	Mr. Thanarat Thanakijcharoensuk, Ph.D.
<b>Academic Year</b>	2016

## ABSTRACT

The purposes of the study were 1) to develop learning management with team games tournament via online social media upon team working of the secondary education students 2) to compare the students achievement from learning management team games tournament via online social media with the normal classes 3) to compare the teamwork scores from learning management with team games tournament via online social media and from the normal classes 4) to study the students' satisfaction after learning from learning management with team games tournament via online social media.

The samples consist of the 4<sup>th</sup> secondary education students of Si-Maha-Phot school in the second semester of the academic year 2015. The samples were selected by using simple random sampling method; 32 students by learning management with team games tournament via online social media as the experimental group and 33 students with the normal classes as the control group. The instruments were the team games tournament and the normal class plan, the achievement test, the teamwork test and the satisfactory questionnaire. The statistics used to analyze the data were mean, standard deviation, and independent samples t-test.

The findings revealed that 1) the development of learning management with team games tournament via online social media is at the good level ( $\bar{X}= 4.36$ ) 2) the mean of the students' achievement scores from learning management with team games tournament via online social media is higher than the students' achievement scores from the normal classes with statistically significant difference at .05 3) the mean of the working team scores from learning management with

team games tournament via online social media is higher than the mean of the working team scores from the normal classes with statistically significant difference at .05 4) the satisfaction of the students after learning from learning management with team games tournament via online social media is at the more satisfactory level.

**Keywords:** online social media, team games tournament, team working



## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความเมตตาจาก รองศาสตราจารย์ ดร.เกียรติศักดิ์ พันธุ์คำเจียก ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.สาโรช โศภิตรักษ์ ดร.เยาวลักษณ์ พิพัฒน์จำเริญกุล ผู้ทรงคุณวุฒิกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และ อาจารย์ ดร.ธนรัตน์ ธนากิจเจริญสุข อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้คำแนะนำและให้คำปรึกษาตลอดจนให้ความช่วยเหลือแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ เพื่อให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์ ซึ่งผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ ผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 ท่าน ที่ให้ความอนุเคราะห์ประเมินรับรองวิจัยและเมตตาให้คำแนะนำ อันเป็นประโยชน์ในการทำวิจัย ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาทั้ง 3 ท่าน และด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาทั้ง 3 ท่าน ที่ให้ความอนุเคราะห์ตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย อันเป็นผลให้งานวิจัยมีความชัดเจนครบถ้วนและสามารถนำมาประยุกต์ใช้งานได้จริง และขอขอบคุณ ผู้อำนวยการ คณะครู นักเรียน โรงเรียนศรีมหาโพธิ ที่ให้ความร่วมมือในการดำเนินกิจกรรมและช่วยเหลือตลอดเวลาของการศึกษาและการทำวิจัย

ขอขอบคุณคณาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชา ทำให้ผู้วิจัยสามารถนำหลักการมาประยุกต์ใช้ในการทำวิจัยครั้งนี้ คุณค่าอันพึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบเพื่อบูชาพระคุณบิดามารดา และผู้มีพระคุณทุกท่านที่คอยให้การสนับสนุนจนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ประสบความสำเร็จ

อมรรัตน์ วงษ์มิตร



## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	(3)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	(5)
กิตติกรรมประกาศ.....	(7)
สารบัญ.....	(8)
สารบัญตาราง.....	(11)
สารบัญภาพ.....	(12)
บทที่ 1 บทนำ.....	13
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	13
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย.....	19
1.3 สมมติฐานการวิจัย.....	19
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	19
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	21
1.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	22
1.7 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	23
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	24
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media).....	26
2.2 สื่อสังคมออนไลน์ เฟซบุ๊ก (Facebook).....	35
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกม.....	39
2.4 แนวคิดเกี่ยวกับการทำงานเป็นทีม.....	47
2.5 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.....	50
2.6 การวัดประเมินผลตามสภาพจริง.....	58
2.7 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	70
2.8 ทฤษฎีความพึงพอใจ.....	74
2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	76

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	80
3.1 ประชากร.....	80
3.2 กลุ่มตัวอย่าง.....	80
3.3 ผู้เชี่ยวชาญ.....	80
3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	81
3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	94
3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	96
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	99
4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่มีคุณภาพ.....	99
4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนแบบปกติ.....	102
4.3 การวิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนแบบปกติ.....	103
4.4 การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา.....	104
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	107
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	109
5.2 อภิปรายผลการวิจัย.....	109
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	112
บรรณานุกรม.....	114

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ภาคผนวก.....	120
ภาคผนวก ก ราชานามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย.....	121
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	123
ภาคผนวก ค ผลการวิเคราะห์เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	166
ภาคผนวก ง แผนการจัดการเรียนรู้.....	192
ภาคผนวก จ ภาพแสดงหน้าจอสื่อสังคมออนไลน์.....	200
ภาคผนวก ฉ ภาพแสดงการทดลอง.....	214
ประวัติผู้เขียน.....	220



## สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 2.1 คะแนนโบนัสน์.....	40
ตารางที่ 2.2 การจัดผู้เรียนเข้าทีม.....	44
ตารางที่ 2.3 ตัวอย่างรูปรีคแบบภาพรวม.....	67
ตารางที่ 2.4 ต้นแบบรูปรีคแบบแยกส่วน.....	68
ตารางที่ 2.5 ตัวอย่างรูปรีคส์ 3 ระดับ จากการประเมินการเขียนเรียงความวิชาภาษาไทย.....	70
ตารางที่ 4.1 การหาคุณภาพ โดยใช้ค่าเฉลี่ยจากคะแนนเฉลี่ยเต็ม 5 จากแบบประเมินคุณภาพสื่อ	100
ตารางที่ 4.2 การหาคุณภาพ โดยใช้ค่าเฉลี่ยจากคะแนนเฉลี่ยเต็ม 5 จากแบบประเมินคุณภาพ เนื้อหา.....	101
ตารางที่ 4.3 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ที่เรียน จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคม ออนไลน์กับการเรียนแบบปกติ.....	102
ตารางที่ 4.4 การเปรียบเทียบการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ที่เรียนจาก การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ กับการเรียนแบบปกติ.....	103
ตารางที่ 4.5 ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขัน เป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียน ระดับมัธยมศึกษา จำนวน 32 คน.....	104

## สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1.1 สถิติผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์.....	14
ภาพที่ 1.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	22
ภาพที่ 2.1 ตัวอย่างการใช้ facebook ประกอบการเรียนการสอน.....	29
ภาพที่ 2.2 ตัวอย่างการใช้งาน Wordpress ในการสร้างบล็อกของครู.....	29
ภาพที่ 2.3 ตัวอย่างการใช้งาน youtube ในการเผยแพร่ไฟล์วิดีโอของครูและนักเรียน.....	30
ภาพที่ 2.4 ตัวอย่างการใช้งาน twitter ในสื่อสาร.....	30
ภาพที่ 2.5 ตัวอย่างการใช้ slideshare ในการแบ่งปันไฟล์ความรู้ในรายวิชากับผู้เรียน.....	31
ภาพที่ 2.6 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกม.....	42
ภาพที่ 2.7 การจัดตัวแทนเข้ากลุ่มแข่งขัน.....	46
ภาพที่ 2.8 ประเภทของรูปрик.....	66
ภาพที่ 3.1 ขั้นตอนการพัฒนาสื่อ.....	84
ภาพที่ 3.2 ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินคุณภาพสื่อ.....	87
ภาพที่ 3.3 ขั้นตอนการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน.....	89
ภาพที่ 3.4 ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินการทำงานเป็นทีมของนักเรียน.....	91
ภาพที่ 3.5 ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ.....	93

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันการสื่อสารบนโลกออนไลน์ได้พัฒนาไปอย่างรวดเร็ว การเกิดขึ้นของสังคมเครือข่ายที่อินเทอร์เน็ตได้เข้ามากำหนดและปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตของผู้รับสารและผู้บริโภคเกือบสิ้นเชิง ทำให้เกิดช่องทางการสื่อสารรูปแบบใหม่ๆ เป็นจำนวนมาก ในยุคที่อินเทอร์เน็ตกำลังเป็นที่นิยมและได้รับการพัฒนาอย่างไม่หยุดนิ่ง จากการพัฒนาของโลก เวิลด์ไวด์เว็บ (World Wide Web) จากยุคแรกหรือเรียกว่า Web 1.0 ซึ่งมีลักษณะเป็น Static Web คือ มีการนำเสนอข้อมูลทางเดียว ต่อมาเข้าสู่เว็บยุคที่ 2 หรือ Web 2.0 จึงเป็นยุคที่เน้นให้อินเทอร์เน็ตมีศักยภาพในการใช้งานมากขึ้น เน้นให้ผู้ใช้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ลงบนเว็บไซต์ร่วมกัน และสามารถโต้ตอบกับข้อมูลที่อยู่บนเว็บไซต์ได้ และผู้ใช้สามารถสร้างเนื้อหา (Content) แลกเปลี่ยนและกระจายข้อมูลกันได้ในระดับบุคคลหรือกลุ่ม จนกลายเป็นสังคมในโลกอินเทอร์เน็ต หรือเรียกว่า สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

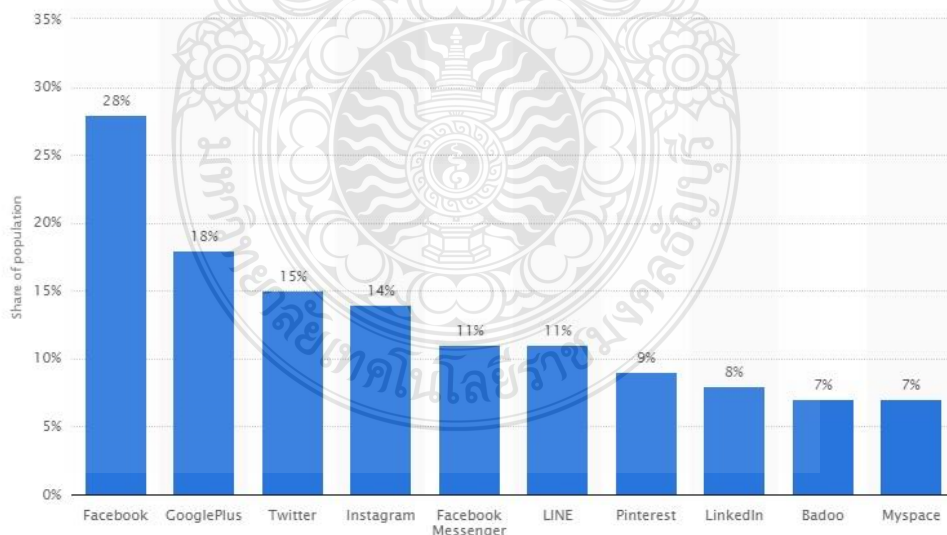
สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เป็นสื่อใหม่ที่กำลังมีบทบาท และมีอิทธิพลค่อนข้างสูงในสังคมปัจจุบัน เป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสารแบบสองทาง การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร การพูดคุยตอบโต้กันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร รวมไปถึงการแบ่งปันสื่อต่างๆ ที่สามารถส่งผ่านทางระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ ปัจจุบันอินเทอร์เน็ตถูกพัฒนาให้รองรับความต้องการในการใช้งานอย่างทั่วถึงในทุกพื้นที่ ประกอบกับอัตราการให้บริการในระดับที่บุคคลที่มีความต้องการใช้งานสามารถจ่ายได้ จึงทำให้ขยายฐานผู้ใช้งานตลอดจนมีความหมายที่กว้างขวางขึ้น มนุษย์สามารถติดต่อปฏิสัมพันธ์กันผ่านโลกออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ ตลอดจน Application ต่างๆ เพื่อการพูดคุย สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ซึ่งในส่วนของวงการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ได้มีการนำเอาสื่อเหล่านี้มาใช้กันอย่างแพร่หลาย ทั้งนี้เนื่องจากสื่อสังคมจะก่อให้เกิดคุณประโยชน์หลายประการ (สุรศักดิ์ ปาเฮ, ม.ป.ป.)

การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอน เป็นเรื่องสำคัญในปัจจุบันที่ครูผู้สอนสามารถนำมาประยุกต์ใช้ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและเป็นเทคนิคที่จะช่วยให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอีกทางหนึ่งได้ (กอบวิทย์ พิริยะวัฒน์, 2554) หากจะนำพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์เหล่านี้มาเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความก้าวหน้า

ทางเทคโนโลยีโดยเปลี่ยนการจัดการสอนแบบเดิมๆ ที่ครูผู้สอนเป็นเพียงแหล่งความรู้แหล่งเดียว ให้เป็นนักเรียนสามารถสืบค้นความรู้จากแหล่งต่างๆ ที่มีอยู่มากมายได้ด้วยตนเอง โดยที่ครูเป็นผู้คอยชี้แนะว่าแหล่งข้อมูลใดน่าเชื่อถือ และสามารถนำมาอ้างอิงได้ รวมทั้งใช้เว็บไซต์ประเภทเครือข่ายสังคมเป็นสื่อกลางในการพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แสดงทัศนะกับนักเรียนด้วยกัน อีกทั้งยังช่วยลดช่องว่างระหว่างครูผู้สอนและนักเรียนอีกด้วย โดยรูปแบบการเรียนรู้ที่ไร้ขอบเขตนี้จะต้องมีกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่พัฒนาผู้เรียนให้สามารถนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ในการเรียนรู้ ซึ่งครูผู้สอนต้องเป็นผู้นำในการนำเอาสื่อสังคมออนไลน์มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนด้วย เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เพราะสื่อเหล่านี้เป็นสิ่งที่ผู้เรียนให้ความสนใจ และครูผู้สอนต้องมีหน้าที่ในการชักจูงผู้เรียนที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ให้หันมาใช้ในทางที่ถูกต้องเหมาะสม นอกจากนั้น ยังช่วยให้ครูผู้สอนติดตามดูแล และศึกษาพฤติกรรมของผู้เรียนได้อีกทางหนึ่งด้วย รวมถึงใช้ในการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน (สุรศักดิ์ ปาเฮ, ม.ป.ป.) และจากสถิติสื่อสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมในขณะนี้ก็คือ เฟซบุ๊ก (Facebook)

#### Penetration of leading social networks in Thailand as of 4th quarter 2014

This statistic presents the social network penetration in Thailand. As of the fourth quarter 2014, 52 percent of the population had an active account with any social network. The most popular social network was Facebook with a 28 percent penetration rate.



ภาพที่ 1.1 สถิติผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์

จากสถิติเฟซบุ๊ก (Facebook) เป็นสื่อออนไลน์ (Social Media) ที่กลายเป็นกระแสที่กำลังมาแรงและกำลังเป็นที่นิยมกันมากในสังคมออนไลน์ทุกหนแห่งในโลกยุคไซเบอร์ ด้วยเทคโนโลยีการ

สื่อสารอย่างเครือข่ายสังคมแบบเฟซบุ๊ก (Facebook) นั้นมีข้อดีคือ การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกัน ทำให้การสื่อสารง่ายและรวดเร็วมากขึ้น โดยไม่ใช่แค่การรู้จักในกลุ่มเล็กๆ เท่านั้น และยังทำให้เกิดการสื่อสารครอบคลุมทั่วโลก ซึ่งหากมองแง่ของความเป็นสื่อใหม่ เฟซบุ๊ก (Facebook) เปรียบเสมือนการย่อโลกให้เล็กลง การสื่อสารมีความทันสมัย รวดเร็ว และก้าวล้ำทางเทคโนโลยีมากขึ้น (ปณิชนิตติพรมงคล, 2554) ผู้ใช้งานสามารถติดต่อสื่อสารหรือร่วมทำกิจกรรมกับผู้ใช้งานท่านอื่นได้ เช่น การเขียนข้อความ เล่าเรื่องความรู้สึก แสดงความคิดเห็นเรื่องที่น่าสนใจ โพสต์รูปภาพ โพสต์คลิปวิดีโอ การพูดคุย และการเล่นเกม (โซเชี่ยลเบเกอร์, 2556) การใช้ เฟซบุ๊ก (Facebook) ในการติดต่อสื่อสารกับสมาชิกเครือข่ายจะแจ้งข่าวสารหรือประชาสัมพันธ์ให้ทราบว่ามีกิจกรรมอะไรบ้าง ถ้าสมาชิกสนใจก็ลงชื่อผ่านทางกลุ่ม หรือมีการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมที่จัดขึ้น สามารถช่วยกันคิดผ่านทางเฟซบุ๊ก (Facebook) ได้ มีการปรับการแสดงผลความคิดเห็นแบบ real time และยังเพิ่มการใช้งานแบบสนทนาผ่านวิดีโอบน เฟซบุ๊ก (Facebook) ทำให้การติดต่อสื่อสารสามารถโต้ตอบกันได้อย่างรวดเร็ว และยังสามารถเล่นผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ เช่น Iphone, Blackberry, Smartphone เป็นต้น

Shiu, H; Fong, J. & Lam, J. (2010) กล่าวว่า เฟซบุ๊ก (Facebook) มีองค์ประกอบต่างๆ ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ ดังนี้ เฟซบุ๊ก (Facebook) ไม่มีค่าบริการและสามารถสมัครใช้ได้ด้วยอีเมล มีกลุ่มที่แบ่งประเภทผู้ใช้เป็นส่วนตัวและสาธารณะ มีหน้าเพื่อการเขียนบันทึกเอกสารเรื่องราวต่างๆ มีระบบส่วนตัว มีการแจ้งเตือนผ่านอีเมล มีอัลบั้มภาพ วิดีโอคลิป มีการสนทนาแบบวิดีโอหรือการพูดคุย การแสดงความคิดเห็น การตั้งเวลานัดหมาย และการตั้งคำถาม ซึ่งองค์ประกอบต่างๆ ในเฟซบุ๊ก (Facebook) นี้ทำให้ได้รับความนิยมแพร่หลาย ดังนั้น เฟซบุ๊ก (Facebook) เป็นสื่อทางสังคมที่มีเป้าหมายในการสนับสนุนการศึกษา กล่าวคือ

- 1) การสร้างผู้ใช้ คือ การที่ผู้สอนและผู้เรียนต้องลงทะเบียนการใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) ด้วยอีเมล
- 2) การเตรียมกระบวนวิชาที่สอน คือ ผู้สอนสร้างหน้าเฟซบุ๊ก (Facebook) สำหรับกระบวนวิชา ประกอบด้วยภาพและการอภิปราย ผู้สอนสามารถใช้ประโยชน์จากองค์ประกอบที่มีอยู่ในเฟซบุ๊ก (Facebook) ได้โดยการเพิ่มการเชื่อมโยงไปสู่เว็บไซต์ที่ต้องการ การเพิ่มรูปในอัลบั้ม การแสดงความคิดเห็น และการส่งข้อความ
- 3) การเตรียมเนื้อหาการสอน คือ เนื้อหาที่น่าสนใจในรูปแบบเนื้อหาบรรยาย หรือสไลด์สร้างจากโปรแกรม Microsoft Power Point และได้ทำการแปลงไฟล์เป็นไฟล์ภาพเก็บเป็นหมวดหมู่ไว้ในอัลบั้มภาพ นอกจากนี้ยังสามารถเพิ่มวิดีโอคลิปการเรียนการสอนได้อีกด้วย



4) การจัดการบรรยายและทบทวนการสอน คือ ผู้สอนสามารถใช้ไฟล์นำเสนอเนื้อหา การบรรยายในรูปแบบของภาพในอัลบั้ม ผู้เรียนเข้ามาแสดงความคิดเห็นได้ ผู้สอนสามารถใช้ข้อมูลย้อนกลับได้ในทันที ซึ่งช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนที่ไม่กล้าพูดแสดงออกในชั้นเรียน สามารถแสดงความคิดเห็นได้ หากผู้เรียนเกิดความสงสัยหรือไม่เข้าใจเนื้อหาในแต่ละสไลด์ ผู้เรียนสามารถสอบถามผ่านช่องแสดงความคิดเห็นได้ ผู้สอนสามารถโต้ตอบและให้ข้อมูลย้อนกลับได้ในทันที

5) การอภิปราย คือ การที่ผู้เรียนโต้ตอบในหัวข้อที่ตั้งไว้และทุกคนสามารถมองเห็นข้อมูล เนื่องจาก เฟซบุ๊ก (Facebook) เป็นสิ่งไม่เป็นทางการ ผู้เรียนเต็มใจที่จะไขข้อข้องใจได้ เป็นการจูงใจให้ผู้เรียนได้ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน

6) การประเมินผล คือ ผู้ใช้สามารถตั้งคำถามผ่านเครื่องมือที่กำหนดไว้ได้ การใช้เครื่องมือดังกล่าวในการตั้งคำถามตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียนได้ตลอดเวลาและทุกสถานที่

7) การเขียนบันทึกส่วนตัวและไฟล์ คือ ผู้เรียนสามารถเขียนบันทึกได้ และเก็บไว้ส่วนตัวหรือแบ่งปันได้

8) ความเป็นส่วนตัว ความปลอดภัย และกฎหมาย คือ เฟซบุ๊ก (Facebook) ได้กำหนดให้มีการป้องกัน โดยการตั้งค่าเป็นส่วนตัว ผู้สอนเป็นผู้กำหนดว่าใครควรเข้าเรียนได้บ้าง โดยการเพิ่มรายชื่อเพื่อนเข้ามาและควบคุมการแบ่งปันอย่างเป็นระบบ

ซึ่งหากสามารถนำเอาศักยภาพและคุณประโยชน์ของสื่อสังคมประเภทเฟซบุ๊ก (Facebook) มาใช้ในการศึกษาอย่างเป็นระบบแล้ว น่าจะเชื่อได้ว่าคงเกิดประโยชน์ของการสร้างระบบทางการศึกษา สามารถนำข้อมูลไปปรับปรุงวางแผนส่งเสริมสร้างภูมิคุ้มกันและความเข้มแข็งให้กับผู้เรียน ให้เป็นผู้ที่สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างปลอดภัย มั่งคั่ง สามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีและการสื่อสารเพื่อพัฒนาตนเองให้กลายเป็นบุคลากรที่มีคุณค่าและเกิดประสิทธิภาพสูงสุดได้ในโอกาสต่อไป

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 กล่าวถึง การจัดการเรียนรู้ที่ยอมรับบุคคล หรือผู้เรียนมีความแตกต่างกัน และทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ ดังนั้น ในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้สอนควรมีความเชื่อพื้นฐานอย่างน้อย 3 ประการ คือ 1) เชื่อว่าทุกคนมีความแตกต่างกัน 2) เชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ และ 3) เชื่อว่าการเรียนรู้เกิดได้ทุกที่ทุกเวลา ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้เต็มตามศักยภาพ ควรให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องส่งเสริม สนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศสภาพแวดล้อม สื่อการเรียนและสิ่งอำนวยความสะดวก เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และมีความรอบรู้ ทั้งนี้ผู้สอนและผู้เรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกันจากสื่อ และแหล่งวิทยาการประเภทต่างๆ และสามารถจัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ทุกเวลา ทุกสถานที่

(กระทรวงศึกษาธิการ, 2542) ผู้สอนมีหน้าที่เตรียมแผนการเรียนรู้ได้สอดคล้องกับผู้เรียนสำหรับในการจัดกิจกรรมหรือออกแบบการเรียนรู้ อาจทำได้หลายวิธีการและหลายเทคนิค ซึ่งวิธีการเรียนแบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ก็เป็นอีกวิธีที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

วิธีการเรียนแบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนการสอนวิธีหนึ่งที่มีการจัดกิจกรรมการเรียนที่เน้นผู้เรียนสำคัญที่สุดในการเรียนรู้ โดยนักเรียนอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็กๆ มีกระบวนการทำงานกลุ่มเป็นแบบทุกคนร่วมมือกัน จัดให้นักเรียนแต่ละคนในกลุ่มมีความสามารถแตกต่างกัน มีบทบาทที่ชัดเจนในการเรียนหรือการทำกิจกรรมอย่างเท่าเทียมกัน และได้เรียนรู้ไปพร้อมๆ กัน มีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันอย่างแท้จริง ได้พัฒนาทักษะ ความร่วมมือในการทำงานกลุ่ม สมาชิกในกลุ่มมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น ตรวจสอบผลงานขณะเดียวกันก็ต้องช่วยกันรับผิดชอบการเรียนรู้ในงานทุกขั้นตอนของสมาชิกในกลุ่ม นักเรียนจะบรรลุถึงเป้าหมายของการเรียนรู้ได้ก็ต่อเมื่อสมาชิกคนอื่นๆ ในกลุ่มบรรลุเป้าหมายเช่นกัน (กุหลาบ บุญนรี, 2545) ซึ่งการเรียนแบบร่วมมือ (Cooperative Learning) มีเทคนิคย่อย 5 เทคนิค ดังนี้ STAD, TGT, TAI, CIRC และ JIGSAW (Slavin Robert E, 1987) จากการศึกษาเทคนิคต่างๆ ของการเรียนแบบร่วมมือ เทคนิคที่เหมาะสมนำมาใช้ในรายวิชาหน้าที่พลเมือง ได้แก่ เทคนิคการแข่งขันเป็นกลุ่มด้วยเกม

การจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือตามรูปแบบการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกม เป็นการเรียนรู้ร่วมมือกันแข่งขันทำกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ คือ การเรียนเป็นกลุ่มย่อยโดยมีสมาชิกกลุ่มที่มีความสามารถแตกต่างกันประมาณ 3-5 คน ช่วยกันเรียนรู้เพื่อไปสู่เป้าหมายของกลุ่ม (ทศนา เขมมณี) ขั้นตอนจัดการเรียนการสอนแบบการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกม แบ่งออกเป็น 5 ส่วน คือ 1) การเตรียมเนื้อหา 2) การจัดทีม 3) การเรียนรู้ 4) การแข่งขัน และ 5) การยอมรับความสำเร็จของทีม

จากการศึกษาเอกสารต่างๆ พบว่า เทคนิคการแข่งขันเป็นกลุ่มด้วยเกม ทำให้ผู้เรียนได้ความตื่นเต้นสนุกสนานกับการเรียนรู้ ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง ฝึกทักษะกระบวนการกลุ่มทางสังคม เช่น ทักษะกระบวนการกลุ่ม ทักษะการเป็นผู้นำ ฝึกความรับผิดชอบ และฝึกการช่วยเหลือผู้อื่นด้วยความเต็มใจ (สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ, 2545) มนุษย์เป็นสัตว์สังคมชอบอยู่เป็นกลุ่ม เป็นคณะ และมนุษย์ไม่อาจทำงานบางอย่างให้สำเร็จได้เพียงคนเดียวได้ จำเป็นต้องเกี่ยวข้องและมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน เรียกว่า การทำงานเป็นทีม ดังพระบรมราโชวาท พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 9 ความว่า “งานที่ทำโดยปกตินั้น มิใช่งานที่ทำคนเดียว หากเป็นงานส่วนรวม จึงต้องจัดสรรกันตามความถนัด ความรู้และความสามารถคนละตอน เพื่อนำเอาส่วนงานที่แต่ละคนทำมารวมกันเข้าแล้ว จึงจะสำเร็จเป็นงานที่สมบูรณ์ได้” การทำงานเป็นทีมให้เกิดประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลนั้น ต้องมีการแบ่งทั้งงานหน้าที่และความรับผิดชอบให้บุคลากร

ตามความรู้ความสามารถ รวมทั้งความถนัดของแต่ละบุคคล ครูผู้สอนต้องตระหนักว่านักเรียนมีความสามารถแตกต่างกัน ถนัดหรือเชี่ยวชาญคนละด้าน การประสานความร่วมมือร่วมใจ การทุ่มเทกำลังความคิดและสติปัญญาขอมนำมาซึ่งความสำเร็จของงาน การทำงานเป็นทีมจึงเกิดขึ้น ครูผู้สอนจะต้องสร้างเงื่อนไขให้กลุ่มนักเรียนตระหนักว่า พวกตนต้องปฏิบัติงานร่วมกัน ต้องพึ่งพาอาศัย ประสพการณ์ ความสามารถ และความยินยอมพร้อมใจของทุกคน และสมาชิกของกลุ่มต้องยอมรับความคิดเรื่องการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มหรือเป็นทีม จึงสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ร่วมกันได้ (สุนทร พลวงค์, 2551) ฉะนั้น การทำงานเป็นทีม มีความสำคัญต่อการทำงานในสังคมปัจจุบันเป็นอย่างมาก การที่ทุกคนในสังคมรู้สึกว่าคุณอยู่ในทีมเดียวกัน และร่วมมือร่วมใจทำกิจกรรมเพื่อให้ประสพผลสำเร็จร่วมกันนั้น การดำเนินกิจกรรมใดๆ ก็จะต้องบรรลุวัตถุประสงค์และเป้าหมายตามที่ใ้ได้วางไว้อย่างมีประสิทธิภาพ สังคมไทยในปัจจุบันต้องการพัฒนาบุคลากรให้มีความสามัคคีกัน ร่วมแรงร่วมใจกัน มีคุณธรรมจริยธรรมควบคู่กัน เพื่อนำไปสู่การพัฒนาประเทศชาติของเราสู่ความ มั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน

ดังนั้น การศึกษาของประเทศไทยจึงให้ความสำคัญกับการพัฒนาคุณภาพของเด็กไทย โดยสะท้อนจากพัฒนาการจัดการศึกษาอย่างต่อเนื่อง กระทรวงศึกษาธิการเห็นความสำคัญของการปฏิรูปการศึกษาเพื่อนำไปสู่การปฏิบัติที่ชัดเจนยิ่งขึ้น ทั้งนี้ในประเด็นของหลักสูตรได้เน้นการพัฒนาหลักสูตร การเรียนการสอน และการบริหารจัดการ เพื่อให้คนรุ่นใหม่เกิดกระบวนการคิดอย่างมีระบบ และแก้ปัญหาอย่างเป็นเหตุเป็นผล รวมทั้งการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรม การสร้างระเบียบวินัย การมีจิตสำนึกความรับผิดชอบต่อสังคม การยึดมั่นในสถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ และความภาคภูมิใจในการเป็นคนไทย ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาและยกระดับคุณภาพของสังคมไทยในอนาคต

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาการศึกษาไทย ในประเด็นของการพัฒนาการเรียนการสอนหน้าที่พลเมืองในฐานะที่เป็นกลไกสำคัญในการเตรียมพลเมืองของชาติไปสู่การเป็นพลเมืองดีที่มีประสิทธิภาพ จึงนำมาสู่การกำหนดรายวิชาเพิ่มเติมหน้าที่พลเมืองโดยเน้นการพัฒนาผู้เรียนในเรื่อง ความเป็นไทย รักชาติ ยึดมั่นในศาสนา และเทิดทูนสถาบันพระมหากษัตริย์ ความเป็นพลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ความปรองดอง สามานฉันท์ และความมีวินัยในตนเอง เพื่อพัฒนาค่านิยม ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนที่จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมให้เป็นพลเมืองดีของสังคมไทยที่มีการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, ม.ป.ป.)

จากแนวคิดดังกล่าว เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยวิธีการทำงานร่วมกันเป็นทีม ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ด้วยการเรียนรู้ที่ไร้ขอบเขตอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยเห็นสมควรมีการศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

## 1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

1.2.2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนแบบปกติ

1.2.3 เพื่อเปรียบเทียบคะแนนการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนแบบปกติ

1.2.4 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

## 1.3 สมมติฐานการวิจัย

1.3.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.3.2 คะแนนการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สูงกว่าคะแนนการทำงานเป็นทีมของนักเรียนที่เรียนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## 1.4 ขอบเขตของการวิจัย

1.4.1 ประชากรในการวิจัยนี้เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรีมหาโพธิ์ อำเภอศรีมหาโพธิ์ จังหวัดปราจีนบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 160 คน

1.4.2 กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรีมหาโพธิ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จาก 5 ห้องเรียน โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย มา 1 ห้องเรียน เป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 32 คน และอีก 1 ห้องเรียน เป็นกลุ่มควบคุม จำนวน 33 คน

1.4.3 เนื้อหาในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา คือ รายวิชาหน้าที่พลเมือง 2 แบ่งเนื้อหา ออกเป็น 3 หน่วยการเรียนรู้ ดังนี้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ความเป็นพลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

- พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย
- กระบวนการประชาธิปไตยและการมีส่วนร่วม
- การรู้เท่าทันสื่อ ข่าวสาร และการคาดการณ์โดยใช้สื่อข้อมูล

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ความปรองดอง สมานฉันท์

- อัตลักษณ์ของสังคมพหุวัฒนธรรม
- การเคารพและยอมรับความหลากหลายในสังคมพหุวัฒนธรรม
- คุณค่าของการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ และการพึ่งพาอาศัยกัน
- แนวทางการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ และการพึ่งพาอาศัยกัน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ความมีวินัยในตนเอง

- ความมีวินัยในตนเอง
- การปฏิบัติตนเป็นผู้มีวินัยในตนเอง

1.4.4 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น ได้แก่

- 1) การเรียนแบบปกติ
- 2) การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์

ตัวแปรตาม ได้แก่

- 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
- 2) การทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

## 1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อดิจิทัลหรือซอฟต์แวร์ที่ทำงานอยู่บนพื้นฐานของระบบอินเทอร์เน็ต อันเป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคมที่มีผู้จัดทำขึ้น โดยนำข้อมูลมาแบ่งปันกับผู้ใช้ในโลกออนไลน์ภายใต้เครือข่ายของตนได้รับรู้และใช้ประโยชน์ร่วมกันอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ ในที่นี้คือ เฟซบุ๊ก (facebook)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกม หมายถึง วิธีการสอนที่เน้นการร่วมมือกันแข่งขันทำกิจกรรม ซึ่งกำหนดให้นักเรียนที่มีความสามารถต่างกันทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน ซึ่งประกอบด้วย นักเรียนที่เรียนเก่ง 1 คน นักเรียนที่เรียนปานกลาง 2-3 คน และนักเรียนที่เรียนอ่อน 2 คน ทำการจัดการแข่งขันท้ายบทเรียนเพื่อจูงใจนักเรียนให้เกิดความกระตือรือร้นกล้าแสดงออกและช่วยเหลือกัน ในการทำความเข้าใจเนื้อหาประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นเตรียมเนื้อหา 2) ขั้นจัดทีม 3) ขั้นการเรียนรู้ 4) ขั้นการแข่งขัน 5) ขั้นการยอมรับความสำเร็จของทีม

การทำงานเป็นทีม หมายถึง การร่วมกันทำงานของสมาชิกที่มากกว่า 1 คน โดยที่สมาชิกทุกคนนั้นจะต้องมีเป้าหมายเดียวกันจะทำอะไรแล้วทุกคนต้องยอมรับร่วมกัน มีการวางแผนการทำงานร่วมกัน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลคะแนนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างวัดได้จากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และการเรียนแบบปกติ

ความพึงพอใจ หมายถึง ระดับความรู้สึกของนักเรียนกลุ่มทดลองที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยวัดค่าเป็นคะแนนจากแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น

## 1.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## 1.7 ประโยชน์ที่ได้รับ

1.7.1 ได้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่มีคุณภาพ

1.7.2 ได้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่สามารถนำไปประยุกต์กับวิชาอื่นๆ ได้ เช่น วิชาสังคมศึกษา วิชาคณิตศาสตร์





## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าหนังสือเอกสารหลักการแนวคิดทฤษฎีตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและนำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

#### 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์

2.1.1 ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์

2.1.2 ขอบข่ายของสื่อสังคมออนไลน์

2.1.3 ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์

2.1.4 การประยุกต์ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอน

2.1.5 ข้อดีและข้อเสียของสื่อสังคมออนไลน์

2.1.6 ประโยชน์ของสื่อสังคมออนไลน์ในการศึกษา

#### 2.2 สื่อสังคมออนไลน์ เฟซบุ๊ก (Facebook)

2.2.1 ประวัติเฟซบุ๊ก (Facebook)

2.2.2 ความสำคัญของเฟซบุ๊ก (Facebook)

2.2.3 การใช้งานเฟซบุ๊ก (Facebook) กับการพัฒนาผู้เรียน

#### 2.3 แนวคิดการจัดการเรียนรู้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกม

2.3.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกม

2.3.2 องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกม

2.3.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

2.3.4 เทคนิคการแบ่งกลุ่ม

2.3.5 การจัดผู้เรียนเข้าทีม

2.3.6 เกมการแข่งขัน

2.3.7 ประกาศผล

2.3.8 ข้อดีและข้อจำกัด

#### 2.4 แนวคิดเกี่ยวกับการทำงานเป็นทีม

2.4.1 ความหมายของทำงานเป็นทีม

2.4.2 ความสำคัญของการทำงานเป็นทีม

- 2.4.3 หลักการทำงานเป็นทีม
- 2.4.4 การวัดการทำงานเป็นทีมและเครื่องมือที่ใช้วัด
- 2.4.5 องค์ประกอบของการทำงานเป็นทีม
- 2.5 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
  - 2.5.1 วิสัยทัศน์
  - 2.5.2 หลักการ
  - 2.5.3 จุดหมาย
  - 2.5.4 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน
  - 2.5.5 คุณลักษณะอันพึงประสงค์
  - 2.5.6 มาตรฐานการเรียนรู้
  - 2.5.7 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
- 2.6 การวัดประเมินผลตามสภาพจริง
  - 2.6.1 ความหมายประเมินตามสภาพจริง
  - 2.6.2 หลักการประเมินตามสภาพจริง
  - 2.6.3 ลักษณะสำคัญของการวัดและการประเมินผลจากสภาพจริง
  - 2.6.4 ขั้นตอนการประเมินตามสภาพจริง
  - 2.6.5 เทคนิค / วิธีการที่ใช้ในการประเมินตามสภาพจริง
  - 2.6.6 การกำหนดเกณฑ์การประเมินตามสภาพจริง
- 2.7 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
  - 2.7.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
  - 2.7.2 ประเภทของการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
  - 2.7.3 การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
  - 2.7.4 ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
  - 2.7.5 การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 2.8 ทฤษฎีความพึงพอใจ
  - 2.8.1 ความหมายของความพึงพอใจ
  - 2.8.2 การวัดความพึงพอใจ
- 2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

## 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

### 2.1.1 ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์

ราชบัณฑิตยสถาน (2554) ได้บัญญัติคำว่า “Social Media” หมายถึงสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นสื่อกลางที่ให้บุคคลทั่วไปมีส่วนร่วมสร้างและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่างๆ ผ่านอินเทอร์เน็ตได้ สื่อเหล่านี้เป็นของบริษัทต่างๆ ให้บริการผ่านเว็บไซต์ของตน เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook), ไฮไฟฟ์ (Hi5) (อ่านว่าไฮ-ไฟฟ์), ทวิตเตอร์ (Twitter), วิกีพีเดีย (Wikipedia) ฯลฯ (ภาสกร เรื่องรอง และคณะ, ม.ป.ป.)

กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว กล่าวว่า Social Media หมายถึง สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ทำให้ผู้ใช้แสดงความเป็นตัวตนของตนเองเพื่อที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับหรือแบ่งปันข้อมูลกับบุคคลอื่น

อรวรรณ วงศ์แก้วโพธิ์ทอง (2553) อ้างถึงใน Elizabeth F. Churchill (2012) สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อดิจิทัลหรือซอฟต์แวร์ที่ทำงานอยู่บนพื้นฐานของระบบเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต อันเป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคมที่มีผู้จัดทำขึ้น โดยเมื่อผู้ส่งสารพบเจอเรื่องราว เหตุการณ์ บทความ ประสบการณ์ รูปภาพ วิดีโอและเพลงต่างๆ จึงนำข้อมูลเหล่านั้นมาแบ่งปันกับผู้ใช้ในโลกออนไลน์ภายใต้เครือข่ายของตนได้รับรู้และใช้ประโยชน์ร่วมกันอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ

ณัฐพล บัวอุไร (2555) สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อที่ทุกคนบนระบบเครือข่ายสามารถติดต่อสื่อสารระหว่างกัน มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน สามารถใช้เป็นสื่อในการเผยแพร่ผลงานของตนเองสู่สังคมออนไลน์ในกลุ่มคนที่มีความสนใจตรงกัน

เอมิกา เหมมินทร์ (2556) สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง การทำกิจกรรมร่วมกันบนอินเทอร์เน็ต ในรูปแบบของเว็บไซต์ สามารถสื่อสารได้ทั้ง 2 ทาง โดยผู้ใช้เป็นผู้สื่อสารเรื่องราว รูปภาพ และวิดีโอเชื่อมโยงกับความสนใจและกิจกรรมของผู้อื่น แบ่งปันให้ผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายของตนได้รับรู้ ช่วยให้หาเพื่อนบนโลกอินเทอร์เน็ตได้ง่าย เป็นสถานที่พบปะสังสรรค์แบบออนไลน์อีกแห่งหนึ่งที่ทำให้ผู้ใช้บริการสามารถที่จะสร้างประวัติส่วนตัวเพื่อแนะนำตัวเอง และสร้างเครือข่ายส่วนบุคคลของตนเพื่อติดต่อกับผู้อื่น

สรุป สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อที่ทำงานอยู่บนระบบเครือข่ายที่บุคคลทั่วไปสามารถติดต่อสื่อสาร แบ่งปันข้อมูล เรื่องราว รูปภาพ และวิดีโอ เพื่อใช้ประโยชน์ร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันได้

### 2.1.2 ขอบข่ายของสื่อสังคมออนไลน์

Kommers (2011, online อ้างถึงใน สุรศักดิ์ ปาเฮ, ม.ป.ป.) ได้กล่าวถึงขอบข่ายของสื่อโซเชียลมีเดีย (Social Media) ไว้ดังนี้

1) เป็นสื่อสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงสังคม (Media for Social Interaction) สื่อ Social Media ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ของสังคมมนุษย์ผ่านสื่อเทคโนโลยีที่เห็นได้ชัดเจนในปัจจุบัน ได้แก่ การสร้างสัมพันธภาพความเป็นมิตรของกลุ่มเยาวชนวัยรุ่น และการสร้างเครือข่ายด้านอาชีพหรือการค้าพาณิชย์ ซึ่งปฏิสัมพันธ์ของสื่อ Social Media ดังกล่าวได้ มีพัฒนาการรวดเร็วและกว้างขวางภายใต้อิทธิพลของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ยุคเว็บ 2.0 (Web 2.0) ในปัจจุบัน

2) เป็นสื่อแห่งสังคมเครือข่าย (Networked Communities) ความนิยมของการใช้สื่อ Social Media นั้น คงสืบเนื่องมาจากประสิทธิภาพของผู้ใช้เว็บทางคอมพิวเตอร์ที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพที่ดีกว่า รวดเร็วกว่า และสร้างความเชื่อมั่นได้มากของสังคม ไม่ว่าจะเป็นผู้เรียน ผู้เล่นเกม นักวิชาชีพ หรือแม้แต่ผู้ใช้ทั่วไป ที่พวกเขาสามารถที่จะสร้างความเชื่อมโยงเครือข่ายไปได้ทุกหนทุกแห่ง ทั้งกลุ่มเพื่อนสนิท กลุ่มเพื่อนบ้าน คณะทำงาน หรือเพื่อนร่วมชั้นเรียน/โรงเรียน ก่อให้เกิดสัมพันธภาพแห่งความเป็นมิตรที่แนบแน่นทางสื่อ Social Media ดังกล่าว

3) เป็นสื่อแห่งการสร้างสัมพันธภาพข้ามมิติ (Intercrossing Relationships) สภาพการณ์ทางสังคมในยุคปัจจุบันมีความแตกต่างหลากหลายในมิติต่างๆ ทั้งเชิงสังคม วัฒนธรรม วิถีชีวิต คุณธรรมจริยธรรม โดยเฉพาะผลที่เกิดกับการศึกษาเรียนรู้ที่ต้องสร้างความเข้มแข็งและความพร้อมในทักษะความรู้ที่พึงประสงค์ให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน ซึ่งสื่อ Social Media จะช่วยเสริมสร้างทักษะความรู้และโอกาสที่ดีเหล่านั้นได้

### 2.1.3 ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์

การแบ่งประเภทสื่อสังคมออนไลน์นั้นในความเป็นจริงแล้วยากที่จะแยกประเภทของเว็บไซต์สื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างชัดเจน เพราะแต่ละเว็บไซต์ต่างก็คิดค้นพัฒนาเพื่อเอาใจผู้ใช้อย่างต่อเนื่องไม่หยุดยั้งและยังมีฟังก์ชันการทำงานมากมาย แต่อาจจะมีจุดเด่นที่แตกต่างกันไปเพื่อเป็นจุดขายให้กับเว็บไซต์ (เศรษฐพงศ์ มะลิสุวรรณ, 2552) ดังนี้

1) ประเภท Publishing เป็น Blog และเว็บประเภทเนื้อหา (content) เช่น Blogger, Wordpress, Bloggang, Exteen, TypePad เป็นต้น ซึ่งในแต่ละเว็บบล็อกก็มีการแยกย่อยเนื้อหาเป็นหมวดต่างๆ ตามความสนใจ เช่น Oknation.net เป็น Blog ที่ให้ทุกคนเป็นนักข่าวได้ด้วยการเขียน Blog นำเสนอข่าวต่างๆ Blognone.com นำเสนอข่าวแฉดวงไอที Keng.com เป็น Blog สำหรับผู้ที่สนใจการตลาด Gotoknow.org เป็น Blog ที่รวบรวมความรู้แขนงต่างๆ Pzecret.net เป็น Blog แนะนำ Portable ที่น่าสนใจ เป็นต้น

2) ประเภท Community หรือเครือข่ายสังคมที่ช่วยสร้างเครือข่ายเพื่อนเก่าและหาเพื่อนใหม่สามารถส่งข้อความแลกเปลี่ยนความสนใจซึ่งกันและกัน เช่น Facebook, Hi5 และ Myspace

3) ประเภท Media มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอวีดิโอภาพยนตร์เพลง เช่น Youtube, Ustream.tv, Yahoo Video, Doucore.tv, Dailymotion, Thaitube.in.th, Veoh, Netflix, Imeem, Last.fm, Ijigg เป็นต้น

4) ประเภท Games เกมออนไลน์ที่สามารถสร้างตัวแทนในโลกเสมือนจริงใช้ชีวิตอยู่ในโลกออนไลน์ติดต่อสื่อสารทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกันกับผู้อื่น เช่น SecondLife, World War Craft, Audition, Gamegum, Ragnarok, Pangya เป็นต้น

5) ประเภท Photo Management เว็บฝากรูปออนไลน์ที่ช่วยจัดการภาพถ่ายจากกล้องดิจิทัลและยังสามารถแบ่งปันรูปภาพหรือจะเปิดขายภาพเลขก็ได้ เช่น Photobucket, Flickr, Zoomr, Photoshop Express, Glowfoto, Shutterfly เป็นต้น

6) ประเภท Business/Commerce เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อธุรกิจซื้อ-ขาย ประมูลสินค้าออนไลน์ เช่น Amazon, eBay, Officelive, PayPal, LinkedIn, Pramool, Tarad.com เป็นต้น

7) ประเภท Data/Knowledge แหล่งข้อมูลความรู้ เช่น Wkikipedia, Answers, Zickr, Tag.in.th, Del.icio.us, Digg, Bittorrent, Google Earth เป็นต้น

#### 2.1.4 การประยุกต์ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอน

ปัจจุบันกระทรวงศึกษาธิการมอบหมายให้สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน ดำเนินการจัดอบรมเพื่อกระตุ้นให้ครูไทย พัฒนาศักยภาพและส่งเสริมการใช้ social media ในการจัดการเรียนรู้ โดยเล็งเห็นความสำคัญในการส่งเสริมและผลักดันให้ครูสามารถนำเครื่องมือออนไลน์ที่มีอยู่บนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ให้เกิดเป็นเครือข่ายและเกิดความร่วมมือกันระหว่างครูกับครู นักเรียนกับครู และนักเรียนกับนักเรียนด้วยกัน โดยไม่มีข้อจำกัดเรื่องเวลา และสถานที่ ก่อให้เกิดการเรียนรู้แบบไม่มีที่สิ้นสุด (สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน, 2552 อ้างถึงใน ภาสกร เรืองรอง และคณะ, ม.ป.ป.) นับเป็นยุคเว็บ 2.0 ที่นักการศึกษาจำเป็นต้องตระหนัก เข้าใจและเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญแห่งนี้ เพื่อตอบรับกับการเปลี่ยนแปลงของโลกในปัจจุบันและอนาคตอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ (Jeff Dunn, 2011 อ้างถึงใน ภาสกร เรืองรอง และคณะ, ม.ป.ป.)

โดยเครื่องมือที่ทางสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน แนะนำให้ครูได้นำไปปรับใช้ ได้แก่ (การนำ Social Media มาใช้ในการจัดการเรียนรู้, 2556)

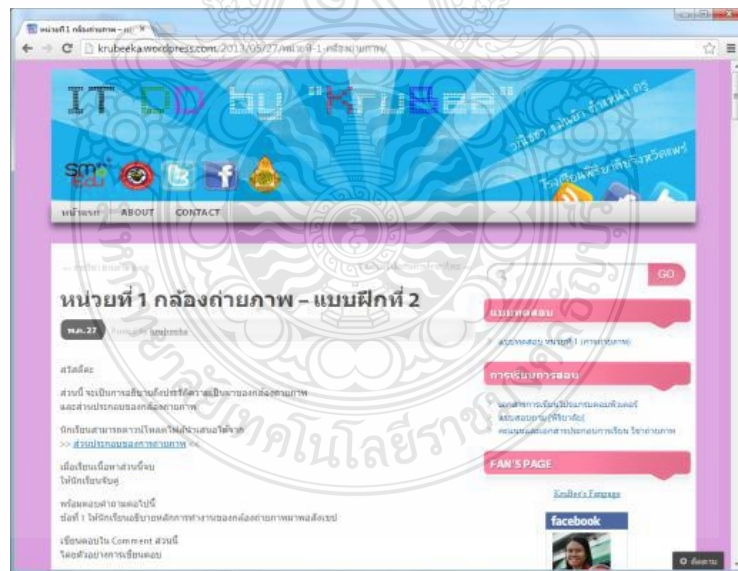
1) Facebook : คือ เว็บไซต์สำหรับให้ครูและนักเรียนสามารถสื่อสารและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันได้ โดยการตั้งกลุ่มรายวิชา เพื่อการสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างครูกับนักเรียน และนักเรียนกับนักเรียน



ภาพที่ 2.1 ตัวอย่างการใช้ facebook ประกอบการเรียนการสอน

ที่มา : <http://www.facebook.com/krubeeka/>

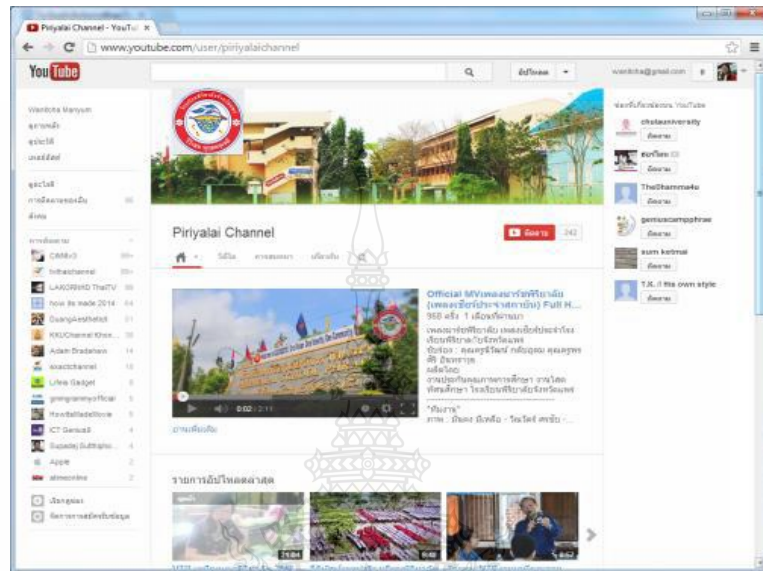
2) Wordpress : คือ เว็บไซต์สำเร็จรูปหรือบล็อก ที่นักเรียนและครูสามารถใช้สร้างบล็อกส่วนตัว หรือในแต่ละรายวิชาสำหรับเผยแพร่บทเรียนในแต่ละรายวิชา หรือสร้างปฏิสัมพันธ์กับนักเรียนได้



ภาพที่ 2.2 ตัวอย่างการใช้งาน Wordpress ในการสร้างบล็อกของครู

ที่มา : <http://krubeeka.wordpress.com/> (2556)

3) Youtube : คือ เว็บไซต์ที่ใช้ในการแบ่งปันไฟล์วิดีโอ ครูสามารถอัปโหลดและเผยแพร่วิดีโอการสอนผ่านเว็บไซต์ยูทูป ใช้วิดีโอที่มีอยู่บนเว็บไซต์เป็นสื่อในการเรียนการสอน และนักเรียนสามารถเผยแพร่ผลงานของตนเองให้เพื่อนๆ และครูได้แสดงความคิดเห็น

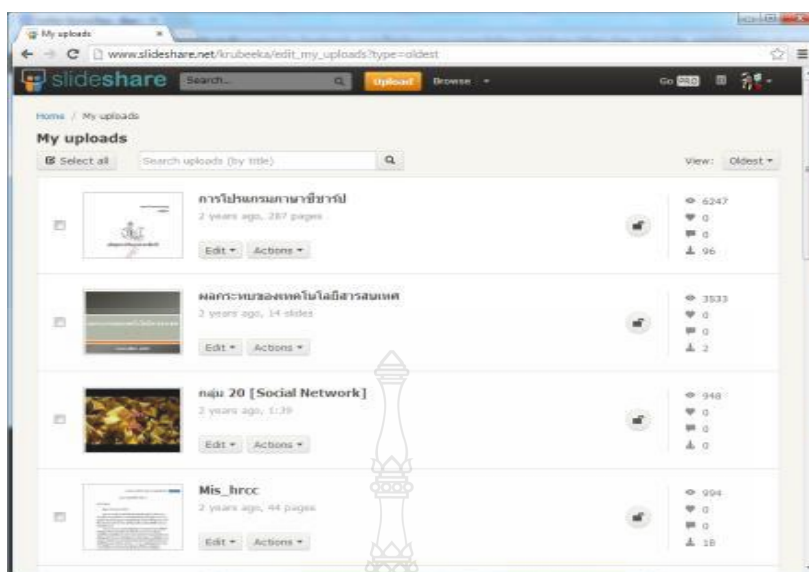


ภาพที่ 2.3 ตัวอย่างการใช้งาน youtube ในการเผยแพร่ไฟล์วิดีโอของครูและนักเรียน  
ที่มา : <http://www.youtube.com/piriyalaichannal/> (2556)

4) Twitter : ใช้ในการสื่อสารข้อความสั้นๆ โต้ตอบกันได้อย่างรวดเร็ว



ภาพที่ 2.4 ตัวอย่างการใช้งาน twitter ในสื่อสาร  
ที่มา : <http://www.twitter.com/krubeeka> (2556)



ภาพที่ 2.5 ตัวอย่างการใช้ slideshare ในการแบ่งปันไฟล์ความรู้ในรายวิชากับผู้เรียน  
ที่มา : <http://www.slideshare.net/krubeeka/> (2556)

เครื่องมือออนไลน์ที่มีอยู่อย่างหลากหลายบนอินเทอร์เน็ตนั้น มีประสิทธิภาพสำหรับการใช้งานที่แตกต่างกัน โดยนับวันจะพัฒนาและเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว คำถามคือ เราจะนำเครื่องมือดังกล่าวข้างต้น มาสร้างให้เกิดแหล่งเรียนรู้เพื่อเป็นประโยชน์สำหรับนักเรียนได้อย่างไร โดยที่ครูสามารถดึงเครื่องมือเหล่านี้ไปประยุกต์ใช้ในกระบวนการเรียนการสอนอย่างเป็นรูปธรรมและอย่างยั่งยืน การที่ครูมีความเข้าใจในเทคนิค/เทคนิค ของเครื่องมือ ผนวกกับกลยุทธ์การสอน และสร้างให้เกิดเป็นรูปแบบที่น่าสนใจสำหรับนักเรียนนั้น นับเป็นสิ่งที่ท้าทายสำหรับครูเป็นอย่างยิ่ง (สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน, 2554 อ้างถึงใน ภาสกร เรืองรอง และคณะ, ม.ป.ป.)

2.1.5 ข้อดีและข้อเสียของการใช้โซเชียลมีเดียในการเรียนการสอน (Poore, 2013 อ้างถึงใน ภาสกร เรืองรอง และคณะ, ม.ป.ป.) ได้กล่าวไว้ดังนี้

ข้อดี

- 1) เป็นการส่งเสริมความสามารถทางสติปัญญาให้แก่ผู้เรียน (Intellectual Benefit)
- 2) เป็นการฝึกทักษะการสื่อสาร (Benefits for Communication) การมีส่วนร่วม (Collaboration) รวมทั้ง ทำให้เกิดการเรียนรู้ทางสังคม (Socialization)
- 3) เป็นการเสริมสร้างแรงจูงใจ (Motivational Benefits)
- 4) ปรับสภาพแวดล้อมการเรียนแบบเปิด ง่ายต่อการเชื่อมโยง สร้างความสัมพันธ์ระหว่างสังคมในชั้นห้องเรียน



5) สนับสนุนและรองรับการสื่อสาร 2 ทาง สามารถมาประยุกต์ใช้ในวิธีการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลาย เช่น การเรียนรู้แบบร่วมมือ (collaborative learning) การเรียนรู้แบบกลุ่มเล็ก (small group learning) หรือการร่วมกันสร้างองค์ความรู้ (other co-creation of knowledge)

ข้อเสีย (จุฬามาศ สนทนก, 2555 อ้างถึงใน ภาสกร เรืองรอง และคณะ, ม.ป.ป.)

1) ความไม่มั่นใจในความเสถียรและความคงอยู่ของเว็บ เพราะส่วนใหญ่โซเชียลมีเดียเป็นเว็บไซต์ที่เปิดให้บริการโดยไม่มีค่าใช้จ่าย ในบางกรณีที่เว็บไซต์ปิดตัวลงโดยไม่ทราบสาเหตุ หรือมีค่าใช้จ่ายสำหรับการทำงานเกิดขึ้น เช่น เว็บไซต์ Ning.com ที่มีการเก็บค่าบริการของผู้ใช้งาน

2) การเชื่อมโยงระหว่างระบบและข้อมูลผู้ใช้เพื่อการทำงานร่วมกันในสถานศึกษา หากไม่มีการควบคุม ผู้ใช้ที่อาจขาดความระมัดระวังในการใช้งาน เช่น การโพสต์ข้อความหมิ่นประมาท ก่อให้เกิดผลเสียต่อตนเองหรือองค์กรได้

3) ความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวของข้อมูล หากไม่มีการป้องกันที่ดี อาจมีผู้ไม่ประสงค์ดีนำไปใช้ในทางผิดได้

4) อุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องมีราคาสูง หากองค์กรนั้นไม่มีงบประมาณสนับสนุนเพียงพอ จะทำให้ใช้อุปกรณ์นั้นๆ ได้ไม่คุ้มค่า เช่น ระบบอินเทอร์เน็ตหรือห้องคอมพิวเตอร์ของโรงเรียน หากไม่มีงบประมาณในการปรับปรุงจะทำให้เกิดความล้าสมัย หรือผู้ปกครองบางท่านที่ไม่สามารถสนับสนุนบุตรหลานในการซื้อเครื่องคอมพิวเตอร์หรือแท็บเล็ตเป็นของตนเอง

5) การขาดการคัดกรองในการสืบค้นข้อมูล และการรับข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง ก่อให้เกิดการขาดวิจารณญาณในการนำเสนอข้อมูล รวมทั้งทำให้เนื้อหาที่นำเสนอผิดพลาดได้

#### 2.1.6 ประโยชน์ของสื่อสังคม

Poore (2013, pp.6-9 อ้างถึงใน สุรศักดิ์ ปาเฮ, ม.ป.ป.) กล่าวถึงคุณประโยชน์ของสื่อโซเชียลมีเดียต่อการเรียนการสอนไว้ ดังต่อไปนี้

ประโยชน์ด้านการเสริมสร้างสติปัญญาความรู้ (Intellectual Benefit)

1) เป็นสื่อช่วยเสริมสร้างสมรรถนะเชิงคิดวิเคราะห์ การตีความหมาย การสังเคราะห์ และการวิจารณ์อย่างสร้างสรรค์ (analysis , interpretation , synthesis , critique) ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ในระดับสูงที่เกิดจากกิจกรรมของการใช้สื่อโซเชียลมีเดียดังกล่าว

2) เป็นสื่อช่วยเสริมสร้างสมรรถนะของควมมีเหตุมีผล การประเมินผลและตรวจสอบ (validation , assessment . evaluation) โดยใช้กิจกรรมของสื่อโซเชียลมีเดียบนเว็บในการสร้างและพัฒนาสมรรถนะทางการเรียนรู้เหล่านั้น

3) เป็นสื่อเสริมสร้างและพัฒนาสมรรถนะทางการเรียนที่มีอยู่เดิมให้สูงขึ้น (traditional literacies) ทั้งการอ่านและการเขียน

4) เป็นสื่อเสริมสร้างสมรรถนะในด้านทักษะหรือการมองเห็น (Visual Literacy) ซึ่งสื่อประเภทนี้จะมุ่งเน้นไปที่การสร้างประสิทธิภาพของสื่อทางทักษะเป็นประการสำคัญ เพื่อถอดรหัสและการสื่อความหมายเพื่อการเรียนรู้

5) เป็นสื่อเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของความเป็นสื่อเพื่อการศึกษาเรียนรู้ (Media Literacy) สื่อประเภทนี้ก่อให้เกิดคุณประโยชน์และความน่าสนใจในการใช้เพื่อการเรียนการสอนในสังคมและวัฒนธรรมการเรียนรู้ยุคใหม่

6) เป็นสื่อที่มุ่งเสริมสร้างสมรรถนะในด้านประโยชน์ใช้สอย (Functional Literacy) การใช้สื่อประเภทนี้ครูผู้สอนสามารถเสริมสมรรถนะการใช้งานให้กับผู้เรียนให้สูงขึ้น เช่น การสร้าง usernames , การ upload ข้อมูล , การจัดการไฟล์ด้วยตัวเอง รวมทั้งทักษะพื้นฐานด้านอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องทางสื่อประเภท internet

ประโยชน์ในด้านกระบวนการสื่อสาร การมีส่วนร่วม รวมทั้งการสร้างสังคมประภค (Benefits for Communication , Collaboration and Socialization)

1) ด้านประสิทธิภาพกระบวนการสื่อสาร (Communication) สื่อโซเชียลมีเดียช่วยเสริมสร้างประสิทธิภาพการสื่อสาร โดยเฉพาะอย่างยิ่งเป็นสื่อส่งผ่านและเชื่อมโยงข้อมูลข่าวสารในรูปแบบของการสนทนาระหว่างผู้ใช้ด้วยกัน

2) สร้างประสิทธิภาพของการทำงานแบบมีส่วนร่วม (Collaboration and Teamwork) สื่อที่ได้รับการออกแบบเพื่อภารกิจนี้ได้อย่างสมบูรณ์ถูกต้อง จะช่วยเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดความร่วมมือร่วมใจในการทำงานและบรรลุผลในการแก้ปัญหาของการเรียนรู้ร่วมกัน

3) การสร้างชุมชนของการมีส่วนร่วม (Community and Participation) สื่อโซเชียลมีเดียจะมีรูปแบบและระบบของการสร้างสังคมและชุมชนแห่งการเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ รวมทั้งการอภิปรายลปัญหาที่เกิดขึ้นเพื่อหาแนวทางแก้ไขร่วมกัน

4) การสร้างสังคมของการมีส่วนร่วมในกลุ่มผู้ฟัง (Audience and Participation) สื่อประเภทนี้ช่วยทำให้ผู้เรียนเกิดการสร้างงานที่มีคุณภาพ จากผลสะท้อนของข้อมูลที่ได้รับในหลากหลายกลุ่ม สร้างประโยชน์สำหรับการเตรียมการและการนำเสนองานที่คิดค้นขึ้นมา

5) เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมในการเรียนแบบออนไลน์ (Appropriate Online Behavior) สื่อโซเชียลมีเดียจะช่วยในการปรับพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนได้ โดยเฉพาะการปรับพฤติกรรมให้เหมาะสมกับสถานการณ์บางอย่างที่เกิดขึ้นในการสื่อสาร

6) เกิดการเรียนรู้แบบช่วยเหลือซึ่งกันและกัน (Peer Learning) ระบบการเรียนรู้จากการใช้สื่อสังคมจะก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีที่เกิดขึ้นกับกลุ่มผู้เรียนด้วยกันในสถานการณ์ทางการเรียนที่มีความหลากหลายในรูปแบบและวิธีการ ทั้งการตอบคำถาม การแสดงความคิดเห็น การอภิปรายซักถาม และการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ทางการเรียน

7) เกิดโลกทัศน์หรือมุมมองที่กว้างไกลของผู้เรียน (Diverse Perspectives) ผู้เรียนสามารถใช้สื่อสังคมในการแลกเปลี่ยนและเสริมสร้างประสบการณ์ทางความคิดเห็นและประเด็นที่สนใจร่วมกันได้อย่างกว้างขวางและหลากหลายที่สนใจที่เกิดขึ้น

ประโยชน์ในการเสริมสร้างแรงจูงใจ (Motivational Benefits)

1) ด้านการควบคุมตนเอง (Control and Ownership) ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ สื่อสังคมด้วยตนเอง รวมทั้งสามารถที่จะวิเคราะห์และนำไปใช้ประโยชน์ได้ตรงประเด็นความต้องการ

2) เกิดความมานะพยายามในการเรียนรู้ (Increased Effort) ผู้เรียนจะใช้ความพยายามในการเรียนรู้ในงานที่เป็นประสบการณ์จากสังคมในวงกว้าง ซึ่งอาจมีบางเรื่องบางประเด็นที่ต้องนำไปสู่การพยายามแสวงหาและการเข้าถึงแหล่งข้อมูลจากที่ได้รับในการเรียนรู้

3) เกิดเป็นเสียงสะท้อนจากกลุ่มชนกลุ่มใหญ่ (Audience) สื่อสังคมจะเป็นสื่อสำคัญในการที่จะสะท้อนผลในมุมมองกว้างนำกลับมาสู่ผู้เรียนได้รับทราบ ก่อให้เกิดแรงกระตุ้นที่สำคัญในการทำงาน

4) เป็นการสร้างระบบงานแบบบรรณาธิการกิจ (Self – Publication) สื่อสังคมจะช่วยให้เกิดการจัดระบบงานด้วยตนเองในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและสารสนเทศด้วยกันของกลุ่มผู้เรียน ส่งผลต่อการปรับปรุงและพัฒนางานให้ดีขึ้นและเป็นระบบ

5) เกิดความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) สื่อสังคมในรูปแบบต่างๆ จะก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอเนื้อหาสาระ รวมทั้งรูปแบบที่น่าสนใจในหลายลักษณะที่คิดขึ้นมา

ประโยชน์ในด้านการบริหารจัดการ (Management and Administration Benefits)

1) เป็นการสร้างระบบการสะท้อนผลข้อมูลย้อนกลับที่ง่าย (Ease of Feedback) ทั้งผู้สอนและผู้เรียนสามารถสะท้อนผลย้อนกลับระหว่างกันได้ง่าย สะดวกและรวดเร็ว

2) เป็นการสร้างช่องทางหรือสร้างทางเลือกในการสร้างประสบการณ์ทางการเรียนรู้ (Tracking Student Learning) ซึ่งรูปแบบที่มีความหลากหลายของสื่อ โซเชียลมีเดียทำให้ผู้เรียนสามารถที่จะกำหนดวิธีคิด วิธีสืบค้นข้อมูลทางการเรียนรู้ตามช่องทางที่สื่อกำหนดไว้

3) การเข้าถึงแหล่งข้อมูลโดยไม่ต้องพึ่งพาการเรียนในชั้นเรียนปกติ (Accessibility Off-Campus) เป็นประโยชน์ที่เกิดขึ้นทั้งกับผู้เรียนและผู้สอนในการเข้าถึงแหล่งข้อมูลทางการเรียนในบริบทต่างๆ ที่มีอยู่

4) ช่วยสร้างระบบการสื่อสารกับกลุ่มผู้ปกครองนักเรียน (Communication with Parents) สื่อสังคมจะช่วยให้เกิดระบบการติดตามตรวจสอบจากผู้ปกครองที่ต้องการทราบผลความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของนักเรียน โดยใช้สื่อสังคมเป็นตัวช่วยดังกล่าว

5) เกิดความง่ายและสะดวกในการทำงานของผู้เรียน (Easy Submission of Student Work) การเรียนรู้ในโลกของสื่อสังคมออนไลน์จะช่วยอำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียนได้มากลงทุนน้อยแต่ได้ปริมาณและคุณภาพของงานที่มาก

6) เกิดการสร้างเครือข่ายหรือองค์การทางสังคมที่กว้างใหญ่ (Organisation) กล่าวได้ว่าการเชื่อมโยงข้อมูลข่าวสารของผู้ใช้สื่อสังคมในรูปแบบต่างๆ จะก่อให้เกิดการสร้างสังคมในโลกยุคออนไลน์ เช่น สังคม Social network , Wikis , Bookmarks เหล่านี้เป็นต้น

## 2.2 สื่อสังคมออนไลน์ เฟซบุ๊ก (Facebook)

### 2.2.1 ประวัติ เฟซบุ๊ก (Facebook)

เฟซบุ๊ก (Facebook) สร้างขึ้นโดย Mark Zuckerberg นักศึกษามหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ซึ่งมีแนวคิดมาจากการทำ เฟซบุ๊ก (Facebook) มาจากหนังสือรุ่นเมื่อสมัยมัธยมปลายที่ใช้ส่งต่อกัน เพื่อแนะนำตัวให้รู้จักเพื่อนในชั้นเรียน จากแนวคิดนี้เป็นจุดเริ่มต้นให้เขาตัดแปลงหนังสือรุ่นที่มีเพียงรูปภาพพร้อมรายละเอียดเพียงเล็กน้อยเข้าไปสู่โลกออนไลน์ และทำให้ดูน่าสนใจมากกว่าการอ่านหรือดูเพียงอย่างเดียว โดยช่วงแรกเป็นการทดลองใช้แลกเปลี่ยนข้อมูลกับเพื่อนๆ ในมหาวิทยาลัยเดียวกัน จนขยายไปสู่มหาวิทยาลัยอื่นๆ และได้รับความนิยมอย่างรวดเร็วจากเครือข่ายเล็กๆ ที่ใช้กันเฉพาะกลุ่ม ก็ขยายวงกว้างให้ผู้ที่อยากเล่นเข้ามาใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) ได้อย่างไม่จำกัดและกลายเป็นเว็บสังคมออนไลน์ คาร์รุ่งในเวลาอันรวดเร็ว จนเป็นที่สะดุดกับเว็บยักษ์ใหญ่อย่าง Yahoo ซึ่งได้ขอซื้อลิขสิทธิ์ แต่ Mark Zuckerberg ก็ปฏิเสธข้อเสนออันนั้นไป หลังจากนั้น Mark Zuckerberg ก็ได้ตั้งทีมงานเพื่อพัฒนาเวอร์ชันใหม่มาเรื่อยๆ จนประสบความสำเร็จ ซึ่งปัจจุบัน Mark Zuckerberg สามารถสร้างรายได้จาก เฟซบุ๊ก (Facebook) ติดอันดับเศรษฐีโลก (ปวีณา มีป๋อง, 2554, น.18-19)

### 2.2.2 ความสำคัญของเฟซบุ๊ก (Facebook)

เฟซบุ๊ก (Facebook) เป็นเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์บนอินเทอร์เน็ตที่นิยมให้บริการเชื่อมโยงผู้ใช้บริการสามารถติดต่อสื่อสาร หรือทำกิจกรรมกับผู้ใช้บริการเฟซบุ๊กคนอื่นๆ

เช่น การเขียนบทความ การตั้งประเด็นถามตอบในเรื่องที่สนใจ การแลกเปลี่ยนแบ่งปันข้อมูลต่างๆ โพสต์รูปภาพ โพสต์คลิปวิดีโอ การพูดคุยกับเพื่อนๆ แบบออนไลน์เล่นเกมที่สามารถชวนผู้ใช้บริการคนอื่นมาเล่นกับเราได้ หรือการสร้างกลุ่มของตัวเองขึ้นมาที่ชอบเรื่องอะไรคล้ายกันมาแลกเปลี่ยนข้อมูลกัน การสมัครใช้งานก็สามารถทำได้ง่ายเข้าไปลงทะเบียนใช้เว็บไซต์เฟซบุ๊ก ติดต่อสื่อสารกับเพื่อนที่รู้จักได้ และมีการพัฒนาแอปพลิเคชันเสริมออกแบบมาให้ง่ายต่อการใช้งานจะเล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ หรือสมาร์ตโฟน

### 2.2.3 การใช้งานเฟซบุ๊ก (Facebook) กับการพัฒนาผู้เรียน

เฟซบุ๊ก (Facebook) มีศักยภาพที่จะเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสารและสามารถประยุกต์สำหรับการเรียนการสอนหรืออื่นๆ ได้ เนื่องจากการเข้าถึงได้ง่ายจากกลุ่มคนที่อยู่ในวัยเรียนทั้งในระดับมัธยมศึกษาและอุดมศึกษา (กานดา รุณนะพงศา และคณะ, 2554)

เฟซบุ๊ก (Facebook) สามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือในกระบวนการเรียนการสอน โดยอำนวยความสะดวกในกระบวนการเรียนรู้ เป็นช่องทางในการแบ่งปันความรู้หรือแสดงความคิดเห็น และสามารถพัฒนาทักษะการสื่อสาร อารมณ์ ตลอดจนส่งเสริมให้มีการเคารพความคิดเห็นของบุคคลอื่น ทั้งนี้ผู้สอนสามารถนำ เฟซบุ๊ก (Facebook) มาใช้กับการเรียนการสอน ได้หลายลักษณะ เช่น โพสต์ข้อความลงในกระดานข่าว (wall) ของกลุ่ม โพสต์รูปภาพและวิดีโอที่อัปโหลดโดยสมาชิก ตั้งคำถามและสร้างแบบสำรวจความคิดเห็น (Poll) หรือใช้งานเฟซบุ๊กด็อกส์ หรือเอกสารของ เฟซบุ๊ก (Facebook) นอกจากนี้ สามารถนำ เฟซบุ๊ก (Facebook) เข้ามาใช้ในการจัดการเรียนแบบผสมผสาน โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก ทั้งนี้ ก่อให้เกิดผลสำคัญแก่ผู้เรียน ได้แก่ สร้างความสัมพันธ์ระหว่างสังคมในชั้นเรียน กระตุ้นให้เกิดการศึกษาค้นคว้า การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่กว้างขวาง ส่งเสริมการศึกษาตามความสนใจหรือความถนัด และส่งเสริมการบันทึกการอ่าน แต่อย่างไรก็ตาม ผู้สอนควรมีแนวปฏิบัติสำคัญ เพื่อให้การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีประสิทธิภาพ คือ ศึกษาธรรมชาติของระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่จะนำมาใช้อย่างชัดเจน ศึกษาความพร้อมของผู้เรียนในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นต้นแบบที่ดีในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และติดตามพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด (ระวี แก้วสุกใส, ชัยรัตน์ จุสปาโล, 2556)

จากงานวิจัยของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์อาฟีฟี ลาเต๊ะ เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้เน้นผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ Facebook ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาแบบแผนการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติเบื้องต้นสำหรับการวิจัยทางการศึกษา ผลการวิจัยพบว่า จำนวนครั้งในการปฏิสัมพันธ์ทางการเรียนของผู้เรียนจากการจัดการเรียนรู้ด้วยเครือข่ายสังคมออนไลน์ Facebook ในภาพรวมมากกว่า 14 ครั้งจากข้อคำถาม 14 ข้อ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนปฏิบัติการกับคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คะแนนปฏิบัติการกับคะแนนการปฏิสัมพันธ์ และคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับคะแนนการปฏิสัมพันธ์ เท่ากับ 0.63 0.50 และ 0.52 ตามลำดับ ซึ่งทุกคู่ของความสัมพันธ์ให้ผลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเครือข่ายสังคมออนไลน์ Facebook ตามการแบ่งกลุ่มผู้เรียนด้วยคะแนนปฏิสัมพันธ์ โดยมีคะแนนปฏิบัติการเป็นตัวแปรร่วมไม่พบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยเครือข่ายสังคมออนไลน์ facebook ในระดับมาก

จากงานวิจัย นายกัญจน์ ผลภาณี สำนักวิชาบริหารธุรกิจ คณะอุตสาหกรรมบริการ วิทยาลัยอุตสาหกรรม ได้ศึกษาแนวทางในการนำเทคโนโลยีสังคมออนไลน์มาใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอน ลักษณะของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และสำรวจศักยภาพในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ สำหรับการเรียนการสอน ณ วิทยาลัยอุตสาหกรรม โดยมุ่งหวังให้ผลการวิจัยฉบับนี้ต่อยอดไปสู่การวิจัยและพัฒนาในการนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ประกอบการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ งานวิจัยนี้ได้เลือกใช้ สื่อสังคมออนไลน์ Facebook สำหรับการเรียนการสอน โดยมีการเก็บข้อมูลจากนักศึกษาหลักสูตรปริญญาตรี ซึ่งเป็นหลักสูตรนานาชาติ ที่ลงทะเบียนเรียนในวิชา Computer Programs for Business, Business Software Application, Computer and Information Technology และวิชา Introduction to Computer รวมทั้งสิ้นจำนวน 98 คน การวิจัยนี้ใช้วิธีการผสมของการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research Method) การเก็บข้อมูลผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยมีบทบาทเป็นผู้สอนและผู้สังเกตการณ์ในกลุ่ม (Inside Observer) มีการวิเคราะห์ข้อมูลแบบ Inductive Analysis ซึ่งเปิดโอกาสให้ข้อมูลทำหน้าที่สร้างสรรค์ผลการวิจัยโดยได้ชี้ให้เห็นความสำคัญของการนำเทคโนโลยีสารสนเทศที่ปรากฏในการใช้งานอย่างแพร่หลายในสังคมมาใช้ส่งเสริมการเรียนการสอนในด้านการสร้างแรงจูงใจในการเรียน การติดต่อสื่อสาร และการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างในฐานะนักศึกษาและเยาวชนมีความสนใจและใส่ใจในเนื้อหาและกิจกรรมของชั้นเรียนผ่านการเข้าถึงผู้ร่วมชั้นเรียนและผู้สอนผ่านพื้นที่สังคมออนไลน์ด้วยการมีปฏิสัมพันธ์ผ่านกิจกรรมต่างๆ ในสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้ในงานวิจัยนี้ ยิ่งไปกว่านั้นการใช้สื่อการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีสังคมออนไลน์ช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้เรียน และระหว่างผู้เรียนและผู้สอน ผ่านพื้นที่การสื่อสารด้วยสังคมออนไลน์นอกเหนือจากการสื่อสารในห้องเรียนตามธรรมดาอีกด้วย และพร้อมกันนี้ผู้วิจัยนำเสนอและอภิปรายผลการวิจัยเพื่อเป็นแนวทางและประเด็นสำคัญในการส่งเสริมการออกแบบแผนการสอน เนื้อหา และกิจกรรมการเรียนการสอนที่จะสามารถ

นำสื่อสังคมออนไลน์และเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารมาใช้ประกอบกันในสภาพแวดล้อมทางการศึกษาของไทยในปัจจุบัน

จากงานวิจัยข้างต้นพบว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อสังคมออนไลน์ มีศักยภาพที่จะเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสารและสามารถประยุกต์ใช้สำหรับการเรียนการสอนได้ โดยอำนวยความสะดวกในกระบวนการเรียนรู้ เป็นช่องทางในการแบ่งปันความรู้หรือแสดงความคิดเห็น และสามารถพัฒนาทักษะการสื่อสารของผู้เรียนได้

เว็บ “พีซีเทคแมกกาซีน (www.pctechmagazine.com)” ได้อ้างถึงเหตุผล 4 ประการที่ครูผู้สอนควรพิจารณาเลือกใช้ เฟซบุ๊ก (Facebook) เป็นศูนย์แห่งการเรียนรู้ในสถานศึกษา (ศรีศักดิ์ จามรมาน, 2554)

1) การพัฒนาด้านภาษา ซึ่งครูผู้สอนและผู้เรียนจำเป็นต้องใช้ Facebook ในการติดต่อสื่อสารและแสดงความคิดเห็นต่างๆ เกี่ยวกับวิชาที่เรียนบน Facebook ทั้งนี้ การใช้ Facebook เป็นประจำในการเขียนและอ่านข้อความต่างๆ จะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกการเขียน การสะกดคำ และการใช้ไวยากรณ์ที่ถูกต้อง

2) การสื่อสารระหว่างบุคคลซึ่งเป็นสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีระหว่างครูผู้สอนกับครูผู้สอน ระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียน ในการติดต่อสื่อสารและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ร่วมกัน รวมถึงสนับสนุนให้ผู้เรียนกล้าที่จะแสดงความคิดเห็นต่างๆ มากยิ่งขึ้น

3) การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ซึ่ง Facebook เป็นอีกช่องทางหนึ่งที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนผู้ใดผู้หนึ่งจะต้องรับผิดชอบงาน ที่ได้รับมอบหมายร่วมกับผู้เรียนผู้อื่นเป็นกลุ่ม ซึ่งเป็นการฝึกทักษะการเป็นผู้นำและการเป็นผู้ตาม

4) เพิ่มทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ซึ่งการใช้ Facebook ในการเรียนการสอน จะช่วยให้ผู้เรียนมีความสนใจและมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศใหม่ๆ

เฟซบุ๊กมีซอฟต์แวร์ประยุกต์ใช้ หรือแอปพลิเคชัน เพื่อการศึกษามากมายที่จะช่วยอำนวยความสะดวกให้แก่ครูผู้สอนในการเตรียมเนื้อหาการสอนและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ใหม่ๆ ตัวอย่าง เช่น

- 1) “ไฟล์ส์ (Files)” สำหรับอัปโหลดเพิ่มข้อมูลให้กับผู้เรียน
- 2) “เมกอะควิซ (Make a Quiz)” สำหรับสร้างคำถามออนไลน์เพื่อทดสอบความรู้ของผู้เรียน
- 3) “คาเลนเดอร์ (Calendar)” สำหรับสร้างปฏิทินแจ้งเตือนกำหนดการต่างๆ

#### 4) “คอร์ส (Course)” สำหรับจัดการเนื้อหาการเรียนการสอน

นอกจากนี้ ยังมีแอปส์ที่จะช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนและแบ่งปันเรื่องราวที่เป็นประโยชน์ในการเรียนรู้สำหรับผู้เรียน ตัวอย่าง เช่น

1) “วีร็ด (weRead)” สำหรับจัดการรายชื่อหนังสือให้ผู้สนใจร่วมแสดงความคิดเห็น

2) “คลาสโน้ตส์ (Class Notes)” สำหรับถ่ายภาพในขณะที่ครูผู้สอนเขียนเนื้อหาบนกระดาน หรือคัดลอกเนื้อหาที่เรียน แล้วนำไปโพสต์ต่อเพื่อแบ่งปันผู้อื่น สำหรับผู้สนใจสามารถเข้าอินเทอร์เน็ตแล้วค้นหาข้อมูลแอปส์ของ เฟซบุ๊กเพื่อการศึกษาได้

### 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกม

#### 2.3.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกม

ทิสนา เขมมณี การจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือตามรูปแบบการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกม เป็นการเรียนร่วมมือกันแข่งขันทำกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ คือ การเรียนเป็นกลุ่มย่อย โดยมีสมาชิกกลุ่มที่มีความสามารถแตกต่างกันประมาณ 3-5 คน ช่วยกันเรียนรู้เพื่อไปสู่เป้าหมายของกลุ่ม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมเป็นการเรียนรู้แบบร่วมมืออีกรูปแบบหนึ่งคล้ายกันกับเทคนิค STAD ที่แบ่งผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันออกเป็นกลุ่มเพื่อทำงานร่วมกัน กลุ่มละประมาณ 4-5 คน โดยกำหนดให้สมาชิกของกลุ่มได้แข่งขันกันในเกมการเรียนรู้ที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้แล้วทำการทดสอบความรู้ โดยการใช้เกมการแข่งขัน คะแนนที่ได้จากการแข่งขันของสมาชิกแต่ละคนในลักษณะการแข่งขันตัวต่อตัวกับทีมอื่น นำเอามาบวกเป็นคะแนนรวมของทีม ผู้สอนจะต้องใช้เทคนิคการเสริมแรง เช่น ให้รางวัล คำชมเชย เป็นต้น ดังนั้น สมาชิกกลุ่มจะต้องมีการกำหนดเป้าหมายร่วมกันช่วยเหลือซึ่งกันและกันเพื่อความสำเร็จของกลุ่ม (สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ, น.163)

#### 2.3.2 องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมมีองค์ประกอบสำคัญ ดังนี้ (สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ, น.164-165)

1) การเสนอเนื้อหา เป็นการเสนอเนื้อหาของบทเรียนใหม่ รูปแบบการนำเสนอ อาจจะเป็นการบรรยาย อภิปราย กรณีศึกษาหรืออาจจะมีสื่อการเรียนอื่นๆ ประกอบด้วยก็ได้ เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมจะแตกต่างจากเทคนิคอื่นๆ ตรงที่ผู้สอนต้องเน้นให้ผู้เรียนทราบว่าผู้เรียน



ต้องให้ความสนใจมากในเนื้อหา เพราะจะช่วยให้ทีมประสบความสำเร็จในการแข่งขัน วิธีนี้เหมาะกับการเรียนรู้ในวิชาพื้นฐานที่สามารถถามตอบที่มีคำตอบแน่นอนตายตัว

2) การจัดทีม เป็นการจัดทีมผู้เรียน โดยให้คละกันทั้งเพศและความสามารถ ทีมมีหน้าที่ในการเตรียมตัวสมาชิกให้พร้อมเพื่อการเล่นเกม

3) เกม เป็นเกมง่ายๆ เกี่ยวกับเนื้อหาสาระที่ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้ในการเล่น เกมผู้เรียนที่เป็นตัวแทนจากทีมแต่ละทีมจะมาเป็นคู่แข่ง

4) การแข่งขัน การจัดการแข่งขันอาจจะจัดขึ้นปลายสัปดาห์หรือทำขบทเรียนก็ได้ ซึ่งจะเป็นคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนมาและผ่านการเตรียมความพร้อมจากกลุ่มมาแล้ว การจัดโต๊ะแข่งขันจะมีหลายโต๊ะ แต่ละโต๊ะจะมีตัวแทนของทีมแต่ละทีมมาร่วมแข่งขันทุกโต๊ะ การแข่งขันการแข่งขันควรเริ่มดำเนินการพร้อมกัน แข่งขันเสร็จแล้วจัดลำดับการแข่งขันแต่ละโต๊ะ ไปเทียบหาค่าของคะแนนโบนัส ดังตัวอย่างให้ค่าคะแนนโบนัส ต่อไปนี้

#### ตารางที่ 2.1 คะแนนโบนัส

ลำดับที่ผลการแข่งขัน	คะแนนโบนัส
1	10
2	8
3	6
4	4
5	2

5) การยอมรับความสำเร็จของทีม มีการนำคะแนน โบนัสของสมาชิกแต่ละคนมารวมกันเป็นคะแนนของทีม และหาค่าเฉลี่ย ทีมที่มีคะแนนสูงสุด จะได้รับการยอมรับให้เป็นทีมชนะเลิศกับรองลงมา ควรมีการประกาศผลและเผยแพร่สู่สาธารณะ รวมทั้งการมอบรางวัลยกย่องชมเชย เป็นต้น

#### 2.3.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมมีขั้นตอนดังต่อไปนี้ ( สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ, น.165-166)

1) ขั้นเตรียมเนื้อหา ประกอบด้วย

(1.1) การจัดเตรียมเนื้อหาสาระ ผู้สอนจัดเตรียมเนื้อหาสาระหรือเรื่องที่จะให้ผู้เรียนได้เรียนรู้

(1.2) การจัดเตรียมเกม ผู้สอนจะต้องจัดเตรียมคำถามง่ายๆ ซึ่งเป็นคำถามจากเนื้อหาสาระที่ผู้เรียนเรียนรู้ วิธีการให้คะแนนโบนัสในการเล่นเกมน รวมทั้งสื่อ อุปกรณ์การเรียนรู้ เช่น ใบงาน ใบความรู้ ชุดคำถาม กระดาษคำตอบ กระดาษบันทึกคะแนน เป็นต้น

## 2) ชั้นจัดทีม

ผู้สอนจัดทีมผู้เรียน โดยให้ละกันทั้งเพศและความสามารถ ทีมละประมาณ 4-5 คน เช่น ทีมที่มีสมาชิก 4 คน ประกอบด้วย ชาย 2 คน หญิง 2 คน เป็นคนเก่ง 1 คน ปานกลาง 2 คน และคนอ่อน 1 คน เพื่อเรียนรู้โดยปฏิบัติกิจกรรมตามคำสั่งหรือใบงานที่กำหนดไว้

## 3) ชั้นการเรียนรู้

(3.1) ผู้สอนแนะนำวิธีการเรียนรู้

(3.2) ทีมวางแผนการเรียนรู้และการแข่งขัน

(3.3) สมาชิกในแต่ละทีมร่วมกันปฏิบัติกิจกรรมตามคำสั่งหรือใบงาน

(3.4) กลุ่มหรือทีมเตรียมความพร้อมให้กับสมาชิกในกลุ่มทุกคน เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในบทเรียนและพร้อมที่จะเข้าสู่สนามแข่งขัน

(3.5) แต่ละทีมทำการประเมินความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาของสมาชิกในทีม โดยอาจตั้งคำถามขึ้นมาเอง โดยให้สมาชิกของทีมทดลองตอบคำถาม

(3.6) สมาชิกของทีมช่วยกันอธิบายเพิ่มเติมในประเด็นที่บางคนยังไม่เข้าใจ

## 4) ชั้นการแข่งขัน

(4.1) ผู้สอนแนะนำการแข่งขันให้กับผู้เรียนทราบ

(4.2) จัดผู้เรียนหรือสมาชิกตัวแทนของแต่ละทีมเข้าประจำโต๊ะแข่งขัน

(4.3) ผู้สอนแนะนำเกี่ยวกับเกม โดยอธิบายจุดประสงค์และกติกาของการเล่นเกม

(4.4) สมาชิกหรือผู้เรียนทุกคนเริ่มเล่นเกมพร้อมกัน ด้วยชุดคำถามที่เหมือนกัน ผู้สอนเดินตามโต๊ะแข่งขันต่างๆ เพื่อตอบปัญหาข้อสงสัย

(4.5) เมื่อการแข่งขันจบลงให้แต่ละโต๊ะตรวจคะแนน จัดลำดับผลการแข่งขัน และให้หาค่าคะแนนโบนัส

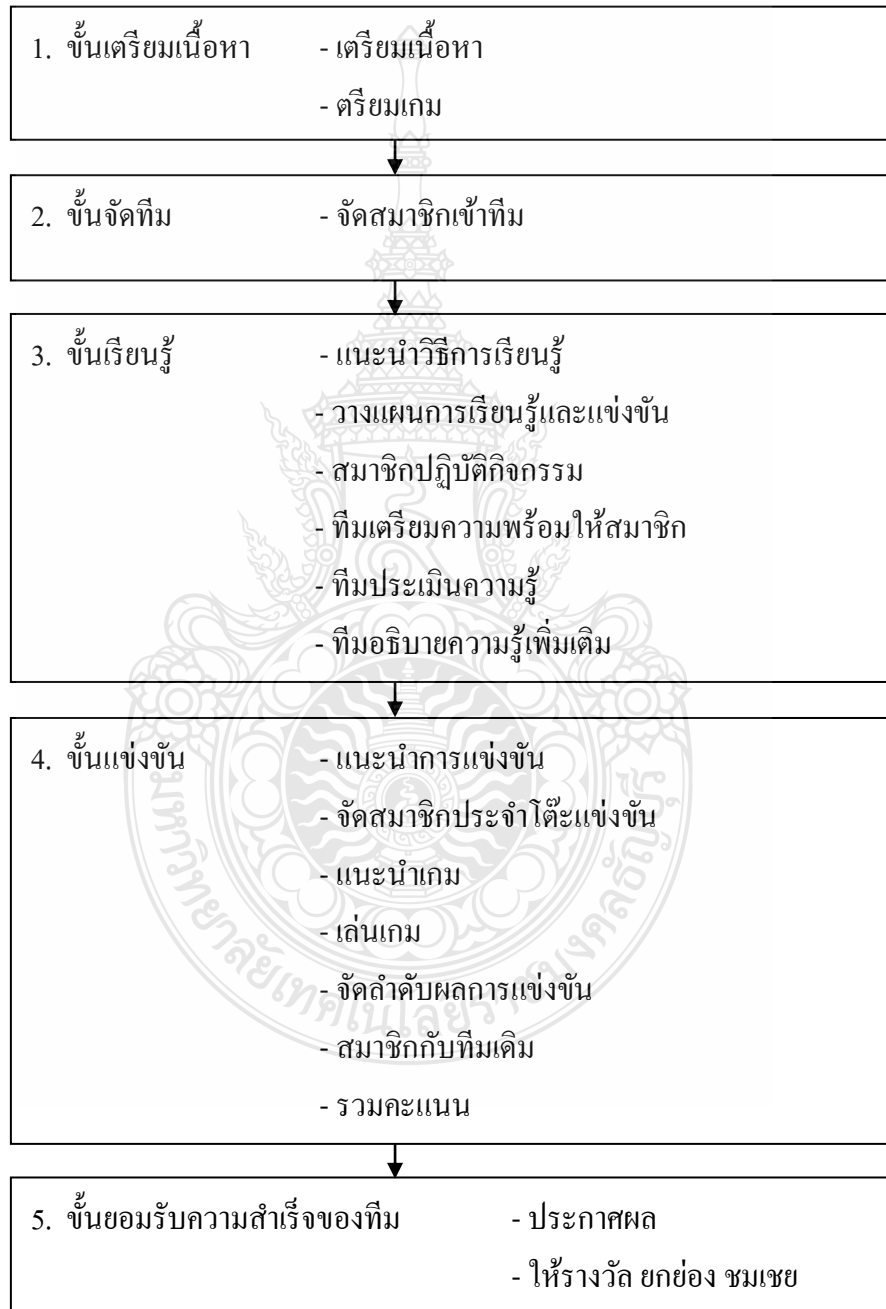
(4.6) ผู้เข้าร่วมแข่งขันกลับไปเข้าทีมเดิมของตน พร้อมด้วยนำคะแนนโบนัสไปด้วย

(4.7) ทีมนำคะแนนโบนัสของแต่ละคนมารวมกันเป็นคะแนนรวมของทีม อาจจะหาค่าเฉลี่ยหรือไม่ก็ได้ ทีมที่ได้คะแนนรวมสูงสุดจะได้รับการยอมรับว่าเป็นทีมชนะเลิศและรองชนะเลิศตามลำดับ

5) ขั้นตอนยอมรับความสำเร็จของทีม

ผู้สอนประกาศผลการแข่งขันแล้วเผยแพร่สู่สาธารณชนด้วยวิธีการต่างๆ เช่น ปิดประกาศที่บอร์ด ลงข่าวหนังสือพิมพ์ท้องถิ่น จดหมายข่าว ประกาศหน้าเสาธง เป็นต้น รวมทั้งการมอบรางวัล ยกย่อง ชมเชย

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกม สามารถสรุปได้ดังนี้



ภาพที่ 2.6 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกม

### 2.3.4 เทคนิคการแบ่งกลุ่ม

การแบ่งกลุ่มใหญ่ออกเป็นกลุ่มย่อย วัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ผู้เรียนทุกคนมีโอกาสร่วมกิจกรรมอย่างทั่วถึงเป็นการช่วยให้ผู้เรียนมีประสบการณ์และข้อมูลที่จะนำมาใช้ในการอภิปรายเพื่อให้เกิดความรู้และความคิดต่อไปในการแบ่งกลุ่มนั้น (ทิสนา แคมมณี, 2536 อ้างถึงใน บุญครอง ศรีนวล, 2543) สรุปได้ดังนี้

1) ขนาดของกลุ่มย่อย ขนาดของกลุ่มย่อยจะเป็นเท่าใดขึ้นอยู่กับลักษณะและวัตถุประสงค์ของกิจกรรม กิจกรรมบางประเภทต้องการกลุ่มขนาดเล็ก บางกิจกรรมต้องการกลุ่มขนาดใหญ่ บางกิจกรรมยืดหยุ่นขนาดของกลุ่มได้ กลุ่มขนาดเล็กจะประกอบด้วย สมาชิกประมาณ 2-5 คน ขนาดใหญ่ประมาณ 10-20 คน

2) ลักษณะของสมาชิกในกลุ่ม การที่ครูจะตัดสินใจว่ากลุ่มแต่ละกลุ่มควรประกอบด้วยใครบ้างนั้น ครูควรพิจารณาจากวัตถุประสงค์หลักเป็นสำคัญ เช่น

(2.1) แบ่งสมาชิกกลุ่มตามเพศ โดยทั่วไปครูควรแบ่งกลุ่มโดยให้มีเพศชายและหญิงละกึ่งกันไป เพราะกลุ่มลักษณะนี้เป็นกลุ่มธรรมชาติที่สุด แต่อย่างไรก็ตาม หากครูมีวัตถุประสงค์เฉพาะเจาะจงไป เช่น ครูต้องการให้นักเรียนเห็นความแตกต่างระหว่างทัศนคติของหญิงชาย ครูก็สามารถแบ่งกลุ่มให้เพศชายและหญิงแยกกันได้

(2.2) แบ่งกลุ่มตามความสามารถ โดยทั่วไปครูควรแบ่งกลุ่มโดยให้มีนักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันไป เพราะกลุ่มที่มีลักษณะนี้เป็นธรรมชาติที่สุด แต่อย่างไรก็ตามหากครูมีวัตถุประสงค์เฉพาะลงไป เช่น ครูต้องการชี้ให้เห็นปัญหาของการทำงานระหว่างกลุ่มสูงและต่ำ ครูก็สามารถแบ่งกลุ่มตามความสามารถของนักเรียนได้

(2.3) แบ่งสมาชิกตามความถนัด เช่น แบ่งกลุ่มเอาผู้ที่ถนัดในเรื่องเดียวกันไว้ด้วยกัน เช่น กลุ่มที่มีความถนัดในด้านดนตรี ศิลปะ คณิตศาสตร์ ภาษาไทย เป็นต้น ครูสามารถทำได้ หากครูมีวัตถุประสงค์เฉพาะที่ทำให้จำเป็นต้องแบ่งเช่นนั้น แต่โดยทั่วไปแล้วครูควรแบ่งกลุ่มให้ละกึ่งกันไปเพื่อให้แต่ละกลุ่มมีทรัพยากรที่หลากหลายแตกต่างกัน

(2.4) แบ่งกลุ่มตามความสมัครใจ คือ ให้สมาชิกกลุ่มเลือกจับกลุ่มกับบุคคลที่ตนเองพึงพอใจ ซึ่งครูสามารถทำได้เป็นบางครั้ง แต่ไม่ควรทำบ่อยเพราะจะทำให้นักเรียนขาดประสบการณ์ในการเข้ากลุ่มกับบุคคลต่างๆ

(2.5) แบ่งกลุ่มอย่างเฉพาะเจาะจง คือ การจงใจให้สมาชิกกลุ่มบางคนอยู่ด้วยกันในกลุ่มเดียวกัน เพื่อการเรียนรู้ การแก้ปัญหา หรือการปรับตัวเข้าหากัน

(2.6) แบ่งกลุ่มตามการสุ่ม คือ การไม่เจาะจงว่าใครจะอยู่กับใครให้เป็นไปตามการสุ่ม ซึ่งอาจใช้วิธีการจับฉลาก หรือวิธีอื่นๆ ก็ได้

(2.7) แบ่งกลุ่มตามประสบการณ์ คือ การรวมสมาชิกที่มีประสบการณ์คล้ายคลึงกันเข้าในกลุ่มเดียวกันเพื่อประโยชน์ในการวิเคราะห์ปัญหา หรือแก้ปัญหาใดปัญหาหนึ่ง แต่โดยทั่วไปแล้วการแบ่งกลุ่มโดยให้สมาชิกกลุ่มที่มีประสบการณ์แตกต่างกันออกไป จะช่วยให้กลุ่มได้แก่งคิดและความรู้ที่กว้างขวางขึ้น

### 2.3.5 การจัดผู้เรียนเข้าทีม

ทีมประกอบด้วยผู้เรียน 4-5 คน ที่เป็นตัวแทนของผู้เรียนที่มีความสามารถ และเพศต่างกัน คือ ทีมที่ประกอบไปด้วยนักเรียนเก่ง 1 คน ปานกลาง 2-3 คน และอ่อน 1 คน ผู้สอนจะเป็นผู้คัดเลือกสมาชิกเข้าทีมเอง การจัดกลุ่มของผู้สอนทำได้ ดังต่อไปนี้

- 1) เรียงลำดับผู้เรียนตามเกรดที่ทำได้ในภาคเรียนที่ผ่านมา เรียงเกรดจากสูงไปหาต่ำ
- 2) จัดผู้เรียนเข้าทีมดังได้กล่าวมาแล้ว สมาชิกประกอบด้วย ผู้เรียน 4-5 คน มีสมาชิกเก่ง ปานกลาง อ่อน และแต่ละทีมจะไม่มีใครมีความได้เปรียบในเรื่องความสามารถของสมาชิก ผู้ที่เก่งในทีมจะช่วยเหลือผู้ที่อ่อนกว่า การจัดผู้เรียนเข้าทีมทำได้โดยเรียงลำดับผู้เรียนตามความสามารถ จากนั้นใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษแทนชื่อทีม เช่น ถ้ามี 6 ทีม ก็ใช้ตัวอักษร A-F เริ่มต้นด้วยตัวอักษร A ที่ชื่อบนสุด และไล่มาจนถึง F แล้วถัดไปเริ่มที่ F ไล่กลับถึง A ตัวอย่างเช่น ถ้ามีผู้เรียน 32 คน ก็ได้การจัดผู้เรียนเข้าทีม 6 ทีม ดังต่อไปนี้

### ตารางที่ 2.2 การจัดผู้เรียนเข้าทีม

ทีม	เรียงลำดับตามเกรด	ชื่อทีม
กลุ่มเก่ง	1	A
	2	B
	3	C
	4	D
	5	E
	6	F
กลุ่มปานกลาง	7	F
	8	E
	9	D

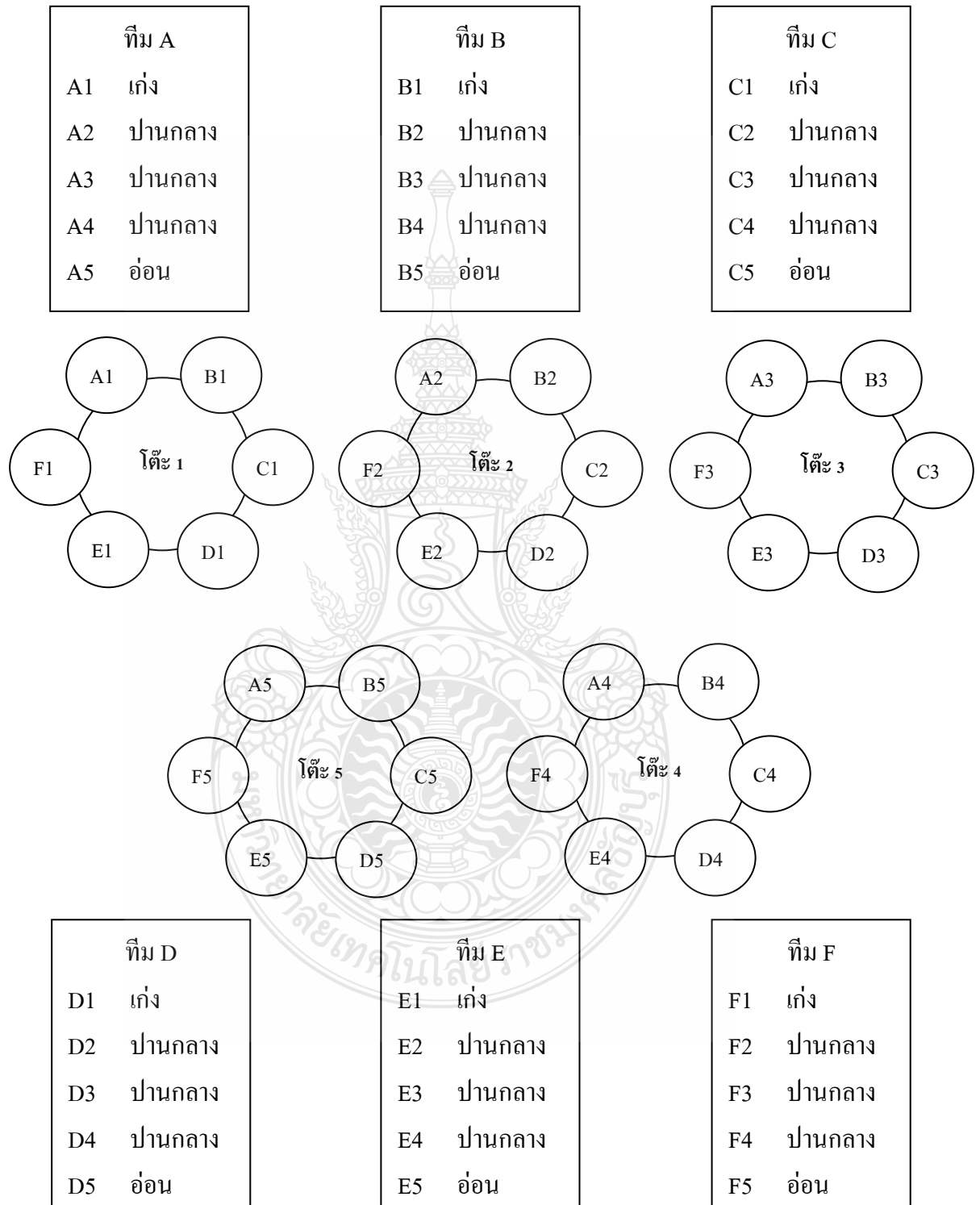
ตารางที่ 2.2 การจัดผู้เรียนเข้าทีม (ต่อ)

ทีม	เรียงลำดับตามเกรด	ชื่อทีม	
กลุ่มปานกลาง	10	C	
	11	B	
	12	A	
	13	A	
	14	B	
	15	C	
	16	D	
	17	E	
	18	F	
	19	F	
	20	E	
	21	D	
	22	C	
	23	B	
	24	A	
	25	A	
	26	B	
	กลุ่มอ่อน	27	F
		28	E
		29	D
		30	C
		31	B
		32	A

2.3.6 เกมการแข่งขัน

เกมการแข่งขันตอบปัญหาเกี่ยวกับเนื้อหาของบทเรียน โดยมีจุดหมายเพื่อทดสอบความรู้ความเข้าใจในบทเรียน เกมประกอบด้วย ผู้เล่น 5-6 คน ซึ่งแต่ละคนจะเป็นตัวแทนของกลุ่มย่อย

แต่ละกลุ่ม การกำหนดผู้เรียนเข้ากลุ่มเพื่อเล่นเกม จะยึดหลักผู้เรียนที่มีความสามารถเท่าเทียมกัน กล่าวคือ ผู้เรียนเก่งของแต่ละกลุ่มแข่งขันกัน ผู้เรียนปานกลางแต่ละกลุ่มแข่งขันกัน ดังภาพที่ 2.7



ภาพที่ 2.7 การจัดตัวแทนเข้ากลุ่มแข่งขัน

### 2.3.7 ประกาศผล

การประกาศผลให้ผู้อื่นทราบอาจอยู่ในรูปป้ายนิเทศ นิทรรศการ จดหมายข่าว หรือเกียรติบัตร ล้วนสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนในการแข่งขันเป็นอย่างมาก การประเมินผลงานของกลุ่มโดยพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มที่สะสมได้ กลุ่มที่มีคะแนนถึงเกณฑ์ที่กำหนดจะได้รับรางวัลเป็นกลุ่มตามเกณฑ์ของสลาบิน (Slavin, 1996) โดยแบ่งรางวัลเป็นเกียรติบัตร 3 ระดับ ดังนี้

- 1) คะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม 40 กลุ่มดี (Good Team) หรือเกียรติบัตรดี
- 2) คะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม 45 กลุ่มดีเด่น (Great Team) หรือเกียรติบัตรดีเด่น
- 3) คะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม 50 กลุ่มยอดเยี่ยม (Super Team) หรือเกียรติบัตรยอดเยี่ยม

### 2.3.8 ข้อดี และข้อจำกัด

#### ข้อดี

- 1) ผู้เรียนมีความเอาใจใส่รับผิดชอบตัวเองและกลุ่มร่วมกับสมาชิกอื่น
- 2) ส่งเสริมให้ผู้เรียนที่มีความสามารถต่างกัน ได้เรียนรู้ร่วมกัน
- 3) ส่งเสริมให้ผู้เรียนผลัดเปลี่ยนกันเป็นผู้นำ
- 4) ส่งเสริมให้ผู้เรียน ได้ฝึกและเรียนรู้ทักษะทางสังคม โดยตรง
- 5) ผู้เรียนมีความตื่นเต้น สนุกสนานกับการเรียน

#### ข้อจำกัด

- 1) ถ้าผู้เรียนขาดความเอาใจใส่และความรับผิดชอบจะส่งผลให้ผลงานกลุ่มและการเรียนรู้ไม่ประสบผลสำเร็จ
- 2) เป็นวิธีการที่ผู้สอนจะต้องเตรียมการ ดูแลเอาใจใส่ในกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างใกล้ชิดจึงจะได้ผลดี
- 3) ผู้สอนมีภาระงานมากขึ้น

## 2.4 แนวคิดเกี่ยวกับการทำงานเป็นทีม

### 2.4.1 ความหมายของการทำงานเป็นทีม

ปองปรัชญ์ บือราแง (2554) การทำงานเป็นทีม หมายถึง การรวมตัวของกลุ่มคนที่ทำงานร่วมกัน โดยมีเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์เดียวกันในการทำงาน ซึ่งทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดให้เกิดผลสำเร็จร่วมกัน ตามเป้าหมายที่กำหนด

กรกนก บุญชูจรัส (2552) การทำงานเป็นทีม หมายถึง กลุ่มของบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ที่มีความเกี่ยวข้องกันและมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ทำงานตามบทบาทหน้าที่ของตนเองร่วมกัน ได้อย่างมี



ความสุข โดยอาศัยหลักของการมีมนุษยสัมพันธ์ การสื่อสาร และความรู้ทางจิตวิทยาให้เข้าใจตนเอง และเพื่อนในทีมงานเพื่อให้งานบรรลุเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

ทรงวุฒิ ทาระสา (2549) การทำงานเป็นทีม หมายถึง การที่บุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไป ซึ่งมีความสัมพันธ์กันก่อนข้างจะใกล้ชิดมาร่วมกันดำเนินกิจกรรมทั้งหลายให้บรรลุเป้าหมายไปในทิศทางเดียวกัน สนับสนุนช่วยเหลือ เอาใจใส่ซึ่งกันและกัน ใช้ทักษะประสบการณ์แบบรับภาระร่วมกัน ร่วมมือกันทำงานอย่างเต็มความสามารถ สามัคคีกัน เพื่อแก้ไขปัญหาต่างๆ และพัฒนาองค์การให้บรรลุวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ

อำนาจ มีสมทรัพย์ ( 2553) การทำงานเป็นทีม หมายถึง การร่วมกันทำงานของสมาชิกตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป โดยที่สมาชิกทุกคนนั้นจะต้องมีเป้าหมายเดียวกันจะทำอะไรแล้วทุกคนต้องยอมรับร่วมกัน มีการวางแผนการทำงานร่วมกัน การทำงานเป็นทีมมีความสำคัญในทุกองค์กร การทำงานเป็นทีมเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการบริหารงาน การทำงานเป็นทีมมีบทบาทสำคัญที่จะนำไปสู่ความสำเร็จของงานที่ต้องอาศัยความร่วมมือของกลุ่มสมาชิกเป็นอย่างดี

สัมมนา สีมุ่ย การทำงานเป็นทีม (2553) หมายถึง กลุ่มบุคคลที่มีความแตกต่างกัน ในหลายๆ ด้าน มารวมตัวกันทำงานอย่างใดอย่างหนึ่งในองค์กรเดียวกัน โดยมีวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ร่วมกัน สมาชิกทุกคนในทีมต่างใช้ทักษะ ประสบการณ์ และความสามารถ ช่วยกันทำงาน แก้ไขปัญหา และรับผิดชอบต่อเป้าหมายที่ตั้งไว้ เพื่อให้งานบรรลุเป้าหมายเดียวกันอย่างมีประสิทธิภาพ

#### 2.4.2 ความสำคัญของการทำงานเป็นทีม

สมชาติ กิจจรรง (2540, น.199) ให้ความสำคัญของการเป็นทีมว่า

- 1) งานบางชนิดไม่สามารถทำให้สำเร็จ ด้วยคนเพียงคนเดียวได้
- 2) หน่วยงานมีงานเร่งด่วน ที่จำเป็นต้องระดมกำลังคนเพื่อทำงานให้สำเร็จทันตามกำหนดเวลา
- 3) งานที่ต้องทำ เป็นงานที่ต้องใช้ความรู้ความสามารถจากบุคลากรที่หลากหลาย
- 4) งานบางงาน เป็นงานที่หลายๆ หน่วยงานต้องรับผิดชอบร่วมกัน
- 5) งานบางงาน เป็นงานที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์
- 6) หน่วยงานต้องการสร้างบรรยากาศของความสามัคคีให้เกิดขึ้นในหน่วยงาน

เนื่องจากทีมงานมีวิธีการหรือแนวทางหลากหลายในการแก้ปัญหา

7) การทำงานเป็นทีมส่งเสริมให้มีการพัฒนาการเรียนรู้ และการอภิปรายแนวคิดต่างๆ อย่างกว้างขวาง การได้มีโอกาสอภิปรายในเรื่องที่เป็นปัญหาเกี่ยวกับทีมจะทำให้เราเกิดการเรียนรู้และพัฒนาแนวคิดของตนเองและของทีมได้อย่างกว้างขวาง

8) ความพึงพอใจของสมาชิกต่อการตัดสินใจของทีมเพิ่มมากขึ้น เพราะสมาชิกได้มีส่วนร่วมในกระบวนการตัดสินใจ และการแก้ปัญหา ซึ่งสร้างความรู้สึกร่วมกัน และความรับผิดชอบต่อแนวทางอันเกิดจากการตัดสินใจนั้น เนื่องจากตนได้เป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยทำให้เกิดแนวทางนั้นๆ ขึ้น

9) สมาชิกของทีมจะเข้าใจตนเองได้ดีขึ้น ขณะที่ตนมีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกคนอื่น การทำงานเป็นทีมจะช่วยให้เราตระหนักถึงคุณลักษณะของตัวเราที่เราเองไม่เห็นแต่คนอื่นจะมองเห็น

#### 2.4.3 หลักการทำงานเป็นทีม

หลักการทำงานเป็นทีมที่มีประสิทธิภาพมีดังนี้ (ทิสนา แคมมณี, 2545 : 10)

1) การมีเป้าหมายร่วมกัน กล่าวคือ บุคคลที่จะมาร่วมกันทำงานนั้นจะต้องมีวัตถุประสงค์ประสงค์ในการมาร่วมกัน คือ จะต้องมีการรับรู้และเข้าใจเป้าหมายร่วมกันจะทำอะไรให้เป็นผลสำเร็จ

2) การมีส่วนร่วมในการดำเนินงาน กล่าวคือ บุคคลที่มาร่วมกันทำงานนั้นจะต้องมีบทบาทหน้าที่ในการดำเนินงานของกลุ่มในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง

3) การติดต่อสื่อสารกันในกลุ่ม กล่าวคือ บุคคลที่มาร่วมกันทำงานนั้นจะต้องมีการสื่อความหมายต่อกันและกัน เพื่อช่วยให้เกิดความเข้าใจในการทำงานร่วมกัน

4) การร่วมมือประสานงานกันในกลุ่ม กล่าวคือ บุคคลที่มาร่วมกันทำงานนั้นจะต้องมีการประสานงานกันเพื่อให้งานของกลุ่มดำเนินไปสู่ความสำเร็จ

5) การตัดสินใจร่วมกัน กล่าวคือ บุคคลที่มาร่วมกันทำงานนั้นจะต้องมีโอกาสร่วมกันที่จะตัดสินใจในงานที่ทำในระดับใดระดับหนึ่ง

6) การมีผลประโยชน์ร่วมกัน กล่าวคือ บุคคลที่มาร่วมกันทำงานนั้นจะต้องได้รับการจัดสรรผลประโยชน์ตอบแทนจากผลที่เกิดจากการทำงานร่วมกัน

#### 2.4.3 องค์ประกอบของการทำงานเป็นทีม

การทำงานเป็นทีมที่ดีต้องมีองค์ประกอบ ดังต่อไปนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546)

- 1) ความไว้วางใจกันของสมาชิก
- 2) ความเข้าใจและเห็นใจกันของสมาชิก
- 3) สมาชิกมีความเห็นร่วมกัน
- 4) สมาชิกมีผลประโยชน์ร่วมกัน

- 5) สมาชิกมีความเต็มใจในการร่วมมือกัน
- 6) ให้โอกาสกับสมาชิกทุกคน
- 7) สมาชิกมีการยอมรับซึ่งกันและกัน
- 8) สมาชิกมีการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ร่วมกัน

#### 2.4.4 การวัดการทำงานเป็นทีมและเครื่องมือที่ใช้วัด

วิธีการวัดการทำงานเป็นทีม ใช้วิธีการสำรวจซึ่งมีอยู่ 4 วิธี ดังนี้ (ศจิ อนันต์นพคุณ, 2542, น.70-71)

- 1) การสังเกตการณ์ โดยผู้บริหารสังเกตการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้ปฏิบัติงานจากการแสดงออก การฟังจากการพูด สังเกตจากการกระทำ แล้วนำข้อมูลที่ได้จากการสังเกตมาวิเคราะห์
- 2) การสัมภาษณ์ เป็นวิธีวัดการทำงานเป็นทีมโดยวิธีการสัมภาษณ์ ซึ่งต้องเผชิญหน้ากันเป็นส่วนตัว หรือสนทนากันโดยตรง แลกเปลี่ยนข่าวสารและแสดงความคิดเห็นต่างๆ ด้วยวาจา
- 3) การออกแบบสอบถาม เป็นวิธีที่นิยมกันมาก โดยให้ผู้ปฏิบัติงานแสดงความคิดเห็นและแสดงความรู้สึกลงในแบบสอบถาม การสร้างคำถามต้องพิจารณาอย่างดี ต้องใช้สื่อที่ตั้งคำถามให้ครอบคลุมวัตถุประสงค์ได้ทั้งหมด และลักษณะของคำถามต้องให้ได้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการทำงานที่สมบูรณ์ครบถ้วน
- 4) การเก็บบันทึก คือ การเก็บประวัติเกี่ยวกับการปฏิบัติงานแต่ละคนในเรื่องเกี่ยวกับผลงาน การร้องทุกข์ การขาดงาน การลางาน การฝ่าฝืนระเบียบ และอื่นๆ

### 2.5 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จัดทำขึ้นสำหรับท้องถิ่นและสถานศึกษาได้นำไปใช้เป็นกรอบและทิศทางในการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา และจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนไทยทุกคนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานให้มีคุณภาพด้านความรู้ และทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลง และแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่กำหนดไว้ในเอกสารนี้ ช่วยทำให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในทุกระดับเห็นผลคาดหวังที่ต้องการในการพัฒนาการเรียนรู้อของผู้เรียนที่ชัดเจนตลอดแนว ซึ่งจะสามารถช่วยให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในระดับท้องถิ่นและสถานศึกษาร่วมกันพัฒนาหลักสูตรได้อย่างมั่นใจ ทำให้การจัดทำหลักสูตรในระดับสถานศึกษามีคุณภาพและมีความเป็นเอกภาพยิ่งขึ้น อีกทั้งยังช่วยให้เกิดความชัดเจนเรื่องการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ และช่วย

แก้ปัญหาการเทียบโอนระหว่างสถานศึกษา ดังนั้น ในการพัฒนาหลักสูตรในทุกระดับตั้งแต่ระดับชาติจนกระทั่งถึงสถานศึกษา จะต้องสะท้อนคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน รวมทั้งเป็นกรอบทิศทางในการจัดการศึกษาทุกรูปแบบ และครอบคลุมผู้เรียนทุกกลุ่มเป้าหมายในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

#### 2.5.1 วิสัยทัศน์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติ ที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

#### 2.5.2 หลักการ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีหลักการที่สำคัญ ดังนี้

- 1) เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมบนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล
- 2) เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชน ที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาคและมีคุณภาพ
- 3) เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจ ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น
- 4) เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลาและการจัดการเรียนรู้
- 5) เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- 6) เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ นอกกระบบ และตามอัธยาศัย ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ และประสบการณ์

#### 2.5.3 จุดหมาย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุขมีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

1) มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

2) มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต

3) มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย

4) มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิต และการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

5) มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

#### 2.5.4 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1) ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่างๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผล และความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

2) ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3) ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่างๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่างๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่างๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่างๆอย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือกและใช้เทคโนโลยี ด้านต่างๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคมในด้านการเรียนรู้ การสื่อสารการทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

#### 2.5.5 คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุขในฐานะเป็นพลเมืองไทย และพลโลก ดังนี้

- 1) รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
- 2) ซื่อสัตย์สุจริต
- 3) มีวินัย
- 4) ใฝ่เรียนรู้
- 5) อยู่อย่างพอเพียง
- 6) มุ่งมั่นในการทำงาน
- 7) รักความเป็นไทย
- 8) มีจิตสาธารณะ

#### 2.5.6 มาตรฐานการเรียนรู้

การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความสมดุล ต้องคำนึงถึงหลักพัฒนาการทางสมองและพหุปัญญา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงกำหนดให้ผู้เรียนเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ดังนี้

- 1) ภาษาไทย
- 2) คณิตศาสตร์
- 3) วิทยาศาสตร์
- 4) สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
- 5) สุขศึกษาและพลศึกษา

- 6) ศิลปะ
- 7) การงานอาชีพและเทคโนโลยี
- 8) ภาษาต่างประเทศ

ในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำคัญของการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน มาตรฐานการเรียนรู้ระบุสิ่งที่ผู้เรียนพึงรู้ ปฏิบัติได้ มีคุณธรรมจริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน นอกจากนี้มาตรฐานการเรียนรู้ยังเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนพัฒนาการศึกษาทั้งระบบ เพราะมาตรฐานการเรียนรู้จะสะท้อนให้ทราบว่า ต้องการอะไร จะสอนอย่างไร และประเมินอย่างไร รวมทั้งเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบเพื่อการประกันคุณภาพการศึกษาโดยใช้ระบบการประเมินคุณภาพภายในและการประเมินคุณภาพภายนอก ซึ่งรวมถึงการทดสอบระดับเขตพื้นที่การศึกษา และการทดสอบระดับชาติ ระบบการตรวจสอบเพื่อประกันคุณภาพดังกล่าวเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยสะท้อนภาพการจัดการศึกษาว่า สามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามที่มาตรฐานการเรียนรู้กำหนดเพียงใด

#### 2.5.7 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ การดำรงชีวิตของมนุษย์ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคลและการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด เข้าใจถึงการพัฒนา เปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย กาลเวลาตามเหตุปัจจัยต่างๆ เกิดความเข้าใจในตนเอง และผู้อื่น มีความอดทน อดกลั้น ยอมรับในความแตกต่าง และมีคุณธรรม สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิต เป็นพลเมืองดีของ ประเทศชาติ และสังคมโลก

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ว่าด้วยการอยู่ร่วมกันในสังคมที่มีความเชื่อมสัมพันธ์กัน และมีความแตกต่างกันอย่างหลากหลาย เพื่อช่วยให้สามารถปรับตนเองกับบริบทสภาพแวดล้อม เป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบ มีความรู้ ทักษะ คุณธรรม และค่านิยมที่เหมาะสม โดยได้กำหนดสาระต่างๆ ไว้ดังนี้

- 1) ศาสนา ศิลธรรมและจริยธรรม แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับศาสนา ศิลธรรม จริยธรรม หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ การนำหลักธรรมคำสอนไปปฏิบัติในการพัฒนาตนเอง และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข เป็นผู้กระทำความดี มีค่านิยมที่ดีงาม พัฒนาตนเองอยู่เสมอ รวมทั้งบำเพ็ญประโยชน์ต่อสังคมและส่วนรวม

- 2) หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิต ระบบการเมืองการปกครองในสังคมปัจจุบัน การปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ลักษณะและ

ความสำคัญการเป็นพลเมืองดี ความแตกต่างและความหลากหลายทางวัฒนธรรม ค่านิยม ความเชื่อ  
ปลูกฝังค่านิยมด้านประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข สิทธิ หน้าที่ เสรีภาพการ  
ดำเนินชีวิตอย่างสันติสุขในสังคมไทยและสังคมโลก

3) เศรษฐศาสตร์ การผลิต การแจกจ่าย และการบริโภคสินค้าและบริการ การบริหาร  
จัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดอย่างมีประสิทธิภาพ การดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ และการนำหลัก  
เศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในชีวิตประจำวัน

4) ประวัติศาสตร์ เวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ วิธีการทางประวัติศาสตร์  
พัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตถึงปัจจุบัน ความสัมพันธ์และเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่างๆ  
ผลกระทบที่เกิดจากเหตุการณ์สำคัญในอดีต บุคคลสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ในอดีต  
ความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย แหล่งอารยธรรมที่สำคัญของโลก

5) ภูมิศาสตร์ ลักษณะของโลกทางกายภาพ ลักษณะทางกายภาพ แหล่งทรัพยากร  
และภูมิอากาศของประเทศไทย และภูมิภาคต่างๆ ของโลก การใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์  
ความสัมพันธ์กันของสิ่งต่างๆ ในระบบธรรมชาติ ความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทาง  
ธรรมชาติ และสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น การนำเสนอข้อมูลภูมิสารสนเทศ การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมเพื่อการ  
พัฒนาที่ยั่งยืน

#### 2.5.7.1 คุณภาพผู้เรียน

##### จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

1) มีความรู้เกี่ยวกับความเป็นไปของโลกอย่างกว้างขวางและลึกซึ้งยิ่งขึ้น  
2) เป็นพลเมืองที่ดี มีคุณธรรม จริยธรรม ปฏิบัติตามหลักธรรมของศาสนาที่  
ตนนับถือ รวมทั้งมีค่านิยมอันพึงประสงค์ สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นและอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข  
รวมทั้งมีศักยภาพเพื่อการศึกษาต่อในชั้นสูงตามความประสงค์ได้

3) มีความรู้เรื่องภูมิปัญญาไทย ความภูมิใจในความเป็นไทย ประวัติศาสตร์  
ของชาติไทย ยึดมั่นในวิถีชีวิต และการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็น  
ประมุข

4) มีนิสัยที่ดีในการบริโภค เลือกและตัดสินใจบริโภคได้อย่างเหมาะสม  
มีจิตสำนึก และมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ประเพณี วัฒนธรรมไทย และสิ่งแวดล้อม มีความรักท้องถิ่น  
และประเทศชาติ มุ่งทำประโยชน์ และสร้างสิ่งที่ดีงามให้กับสังคม

5) มีความรู้ความสามารถในการจัดการเรียนรู้ของตนเอง ชี้นำตนเองได้ และ  
สามารถแสวงหาความรู้จากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ในสังคมได้ตลอดชีวิต



#### 2.5.7.2 ผลการเรียนรู้ วิชาหน้าที่พลเมือง 2

- 1) มีส่วนร่วมและแนะนำผู้อื่นให้อนุรักษ์ และเผยแพร่มารยาทไทยสู่สาธารณชน
- 2) แสดงออก แนะนำผู้อื่น และยกย่องบุคคลที่มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และเสียสละ
- 3) เห็นคุณค่า อนุรักษ์ สืบสาน ประยุกต์ และเผยแพร่ ขนบธรรมเนียม ประเพณี ศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาไทย
- 4) เป็นแบบอย่าง มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม และสนับสนุนให้ผู้อื่นแสดงออกถึงความรักชาติ ยึดมั่นในศาสนา และเทิดทูนสถาบันพระมหากษัตริย์
- 5) เป็นแบบอย่าง ประยุกต์และเผยแพร่ พระบรมราโชวาท หลักการทรงงาน และหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
- 6) เป็นแบบอย่างและส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้อื่นเป็นพลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย
- 7) ประยุกต์ใช้กระบวนการประชาธิปไตยในการวิพากษ์ประเด็นนโยบายสาธารณะที่ตนสนใจ
- 8) มีส่วนร่วมและตัดสินใจเลือกตั้งอย่างมีวิจารณญาณ
- 9) รู้ทันข่าวสารและรู้ทันสื่อ
- 10) คาดการณ์เหตุการณ์ล่วงหน้าบนพื้นฐานของข้อมูล
- 11) ยอมรับในอัตลักษณ์และเคารพความหลากหลายในสังคมพหุวัฒนธรรม
- 12) เห็นคุณค่าของการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ และพึ่งพาซึ่งกันและกัน
- 13) ปฏิบัติตนเป็นผู้มีวินัยในตนเอง

#### 2.5.7.3 คำอธิบายรายวิชาหน้าที่พลเมือง 2

ปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างและส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้อื่นเป็นพลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย ในเรื่องการเป็นผู้นำและการเป็นสมาชิกที่ดี การใช้สิทธิและหน้าที่ การใช้เสรีภาพอย่างรับผิดชอบ ความกล้าหาญทางจริยธรรม การเสนอแนวทางการแก้ปัญหาสังคมต่อสาธารณะ การติดตามและประเมินข่าวสารทางการเมือง และการรู้เท่าทันสื่อ การมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางการเมือง ประยุกต์ใช้กระบวนการประชาธิปไตยในการวิพากษ์ประเด็นนโยบายสาธารณะที่ตนสนใจ มีส่วนร่วมและตัดสินใจเลือกตั้งอย่างมีวิจารณญาณ รู้ทันข่าวสารและรู้ทันสื่อคาดการณ์เหตุการณ์ล่วงหน้า

บนพื้นฐานของข้อมูล ปฏิบัติตนเป็นผู้มีวินัยในตนเอง ในเรื่องความซื่อสัตย์สุจริต ขยันหมั่นเพียร  
อดทน ใฝ่หาความรู้ ตั้งใจปฏิบัติหน้าที่ และยอมรับผลที่เกิดจากการกระทำของตนเอง

ยอมรับในอัตลักษณ์และเคารพความหลากหลายในสังคมพหุวัฒนธรรม เห็น  
คุณค่าของการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ และพึ่งพาซึ่งกันและกันด้วยการเคารพซึ่งกันและกัน ไม่แสดง  
กิริยาและวาจาดูหมิ่นผู้อื่น ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน แบ่งปัน ปฏิบัติตนเป็นผู้มีวินัยในตนเอง ในเรื่อง  
ความอดทน ใฝ่หาความรู้ และยอมรับผลที่เกิดจาก การกระทำของตนเอง

โดยใช้กระบวนการกลุ่ม กระบวนการคิด กระบวนการปฏิบัติ กระบวนการ  
เผชิญสถานการณ์ กระบวนการแก้ปัญหา และกระบวนการสืบเสาะหาความรู้เพื่อให้ผู้เรียนมีลักษณะที่  
ดีของคนไทย ภาคภูมิใจในความเป็นไทย แสดงออกถึงความรักชาติ ยึดมั่นในศาสนา และเทิดทูน  
สถาบันพระมหากษัตริย์ เป็นพลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข  
มีส่วนร่วมทางการเมืองการปกครอง มีวิจารณญาณในการเลือกตั้ง และการวิพากษ์นโยบายสาธารณะ  
อยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างสันติ จัดการความขัดแย้งด้วยสันติวิธี และมีวินัยในตนเอง

#### 2.5.7.4 จุดประสงค์การเรียนรู้รายวิชาหน้าที่พลเมือง 2

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ความเป็นพลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตยอันมี  
พระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

- 1) ปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างในการเป็นผู้นำและการเป็นสมาชิกที่ดีได้
- 2) ส่งเสริม สนับสนุนให้ผู้อื่นปฏิบัติตนเป็นผู้นำและปฏิบัติตนเป็นสมาชิก  
ที่ดีได้
- 3) ปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างในการใช้สิทธิเสรีภาพ และทำหน้าที่ด้วยความ  
รับผิดชอบได้
- 4) ส่งเสริม สนับสนุนให้ผู้อื่นใช้สิทธิเสรีภาพ และทำหน้าที่ด้วยความ  
รับผิดชอบได้
- 5) วิเคราะห์ความสำคัญของการประยุกต์ใช้กระบวนการประชาธิปไตยใน  
การวิพากษ์ประเด็นนโยบายสาธารณะ และขั้นตอนของการมีส่วนร่วมและตัดสินใจเลือกตั้งอย่างมี  
วิจารณญาณได้
- 6) วิเคราะห์แนวทางการมีส่วนร่วมและตัดสินใจเลือกตั้งอย่างมีวิจารณญาณได้
- 7) มีส่วนร่วมและตัดสินใจเลือกตั้งอย่างมีวิจารณญาณได้
- 8) วิเคราะห์ความสำคัญของการรู้ทันสื่อและข่าวสารได้
- 9) วิเคราะห์ความสำคัญของการคาดการณ์เหตุการณ์ล่วงหน้าโดยใช้ข้อมูลได้

10) วิเคราะห์แนวทางการปฏิบัติตนเพื่อรู้ทันสื่อและข่าวสารได้  
11) วิเคราะห์แนวทางการปฏิบัติตนเพื่อการคาดการณ์เหตุการณ์ล่วงหน้าโดยใช้ข้อมูลได้

- 12) ปฏิบัติตนรู้ทันข่าวสารและสื่อได้  
13) มีการคาดการณ์เหตุการณ์ล่วงหน้าโดยใช้ข้อมูลได้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ความปรองดอง สมานฉันท์

1) วิเคราะห์อัตลักษณ์ของสังคมพหุวัฒนธรรมได้  
2) วิเคราะห์คุณค่าของการเรียนรู้ความแตกต่างของสังคมพหุวัฒนธรรมได้  
3) วิเคราะห์คุณค่าของการยึดมั่นในขนบธรรมเนียมของสังคมพหุวัฒนธรรมได้  
4) วิเคราะห์คุณค่าของการคำนึงถึงหลักสิทธิมนุษยชนของสังคมพหุวัฒนธรรมได้

5) วิเคราะห์คุณค่าของการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ และพึ่งพาอาศัยกันได้  
6) วิเคราะห์แนวทางการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ และการพึ่งพาอาศัยกัน โดยการเคารพซึ่งกันและกันในสังคมพหุวัฒนธรรมได้

7) วิเคราะห์แนวทางการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ และการพึ่งพาอาศัยกัน โดยการมีเมตตาต่อกันและการช่วยเหลือเกื้อกูลกันในสังคมพหุวัฒนธรรมได้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ความมีวินัยในตนเอง

- 1) วิเคราะห์ความสำคัญและประโยชน์ของการมีวินัยในตนเองได้  
2) วิเคราะห์คุณลักษณะของผู้มีระเบียบวินัยในตนเองได้

## 2.6 การวัดประเมินผลตามสภาพจริง

### 2.6.1 ความหมายประเมินตามสภาพจริง

มีผู้ให้ความหมายการประเมินตามสภาพจริงไว้ ดังนี้

สุวิมล ว่องวานิช (2546, น.13) กล่าวว่า การประเมินตามสภาพจริง เป็นกระบวนการตัดสินใจความรู้ความสามารถและทักษะต่างๆ ของผู้เรียนในสภาพที่สอดคล้องกับชีวิตจริง โดยใช้เรื่องราว เหตุการณ์ สภาพจริงหรือคล้ายจริงที่ประสบในชีวิตประจำวัน เป็นสิ่งเร้าให้ผู้เรียนตอบสนองโดยการแสดงออก ลงมือกระทำ หรือผลิต จากกระบวนการทำงานตามที่คาดหวังและผลผลิตที่มีคุณภาพ จะเป็นการสะท้อนภาพเพื่อลงข้อสรุปถึงความรู้ ความสามารถ และทักษะต่างๆ ของผู้เรียนว่ามีมากน้อยเพียงใด น่าพอใจหรือไม่ อยู่ในระดับความสำเร็จใด

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2545, น.20) ได้กล่าวว่า การประเมินสภาพจริง เป็นการประเมินจากการปฏิบัติงานหรือกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยงานหรือกิจกรรมที่มอบหมายให้ผู้ปฏิบัติ จะเป็นงานหรือสถานการณ์ที่เป็นจริง หรือใกล้เคียงกับชีวิตจริง จึงเป็นงานที่มีสถานการณ์ซับซ้อน และเป็นองค์รวม มากกว่างานปฏิบัติในกิจกรรมการเรียนทั่วไป

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ (2540, น.175) กล่าวว่า การประเมินสภาพจริง เป็นการประเมินการกระทำ การแสดงออกหลายๆ ด้านของนักเรียนตามสภาพความเป็นจริงทั้งในและนอกห้องเรียน มีลักษณะเป็นการประเมินแบบไม่เป็นทางการ การทำงานของผู้เรียน ความสามารถในการแก้ไขปัญหาและการแสดงออก โดยเน้นผู้เรียนเป็นผู้ค้นพบและเป็นผู้ผลิตความรู้ ได้มีโอกาสฝึกปฏิบัติจริง ได้แสดงออกอย่างเต็มความสามารถ

ชาติรี เกิดธรรม [ม.ป.ป.] กล่าวว่า การประเมินสภาพจริงเป็นการประเมินจากการปฏิบัติงานหรือกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยงานหรือกิจกรรมที่มอบหมายให้ผู้ปฏิบัติจะเป็นงานหรือสถานการณ์ที่เป็นจริงหรือใกล้เคียงกับชีวิตจริง จึงเป็นงานที่มีสถานการณ์ซับซ้อนและเป็นองค์รวมมากกว่างานปฏิบัติในกิจกรรมการเรียนทั่วไป

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ [ม.ป.ป.] การประเมินสภาพจริง เป็นการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ใช้วิธีการที่หลากหลายเน้นการประเมินทักษะการคิดที่ซับซ้อนทักษะการทำงาน ความสามารถในการแก้ปัญหาและการแสดงออกที่เกิดจากการปฏิบัติในสภาพจริงอยู่บนพื้นฐานของเหตุการณ์จริงในชีวิตจริง เน้นพัฒนาการที่ปรากฏให้เห็นทั้งในและนอกห้องเรียน โดยมีผู้เกี่ยวข้องในการประเมินหลายฝ่ายและเกิดขึ้นได้ในทุกบริบทเท่าที่จะเป็นไปได้ รวมทั้งเป็นการประเมินที่มีลักษณะแบบไม่เป็นทางการ

ทิวัตต์ มณีโชติ [ม.ป.ป.] การประเมินสภาพจริง เป็นการประเมินจากการวัดโดยให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริงในสถานการณ์จริง

จากการตรวจเอกสารข้างต้นสรุปได้ว่า การประเมินสภาพจริง หมายถึง การประเมินผู้เรียนด้วยวิธีการที่หลากหลาย เน้นการประเมินจากการปฏิบัติจริงทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน

## 2.6.2 หลักการประเมินตามสภาพจริง

กระทรวงศึกษาธิการ (2546, น.15-16) อ้างถึงใน ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ ได้นำเสนอหลักการประเมินผลการเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Learner-centered assessment) ซึ่งนำมาใช้เป็นหลักในการประเมินตามสภาพจริงไว้ ดังนี้

- 1) จุดหมายเบื้องต้นของการประเมินผู้เรียน คือ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน

2) การประเมินควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถที่แท้จริงออกมาและสะท้อนให้เห็นถึงแรงจูงใจและความตั้งใจในการเรียนรู้ พร้อมทั้งส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักกำกับดูแลและประเมินการเรียนรู้ด้วยตนเอง

3) การประเมินผลควรอาศัยข้อมูลจากการปฏิบัติภาระงานที่มีความหมายสอดคล้องกับสภาพจริง (Authentic tasks) และสอดคล้องกับหลักสูตรและการเรียนการสอนในชั้นเรียน

4) การประเมินและตัดสินผลการเรียนไม่ควรใช้ข้อมูลจากผลการสอบด้วยแบบทดสอบเพียงอย่างเดียว เพราะไม่เป็นธรรมกับผู้เรียนที่ความหลากหลายด้านความสามารถและผลสัมฤทธิ์

5) การประเมินในชั้นเรียนควรกระทำอย่างต่อเนื่องเพื่อให้ได้ข้อมูลระยะยาวในการใช้เป็นหลักฐานการพัฒนา และความก้าวหน้าของผู้เรียน

6) การประเมินผลควรรวมถึงการวัดแรงจูงใจเจตคติและปฏิกิริยาทางจิตพิสัย (Affective reaction) ของผู้เรียนต่อหลักสูตรและการเรียนการสอนนอกเหนือไปจากการวัดด้านความรู้ทักษะทางปัญญาและยุทธศาสตร์การคิด

7) การประเมินผลควรครอบคลุมถึงตัวอย่างผลงาน (Exhibits) แฟ้มสะสมงาน (Portfolios) และการปฏิบัติจริงนอกเหนือไปจากการทดสอบแบบ Paper-and-pencil

8) ผลการประเมินควรให้ข้อมูลป้อนกลับที่ชัดเจนเข้าใจง่ายและเป็นปัจจุบันแก่ผู้เกี่ยวข้องในระดับต่างๆ

9) การประเมินไม่ควรถือความถูกต้องของคำตอบอย่างเคร่งครัดและคับแคบ แต่ควรพิจารณาถึงคำตอบที่เป็นไปได้และสมเหตุสมผล และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากความผิดพลาด

10) การประเมินควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกซึ่งความรู้และความเข้าใจอย่างสร้างสรรค์ และไม่ควรจำกัดเพียงแค่วิธีปัญหาและคำตอบที่ได้เตรียมไว้ล่วงหน้า

สรุปได้ว่า ในการประเมินตามสภาพจริง ผู้สอนต้องอาศัยข้อมูลการประเมินจากการปฏิบัติภาระงานที่มีความหมายและสอดคล้องกับสภาพจริง ผู้สอนต้องมีความยืดหยุ่นในการประเมินสูงโดยการให้โอกาสแก่ผู้เรียนได้แสดงศักยภาพของตนเองออกมาอย่างหลากหลายและเต็มที่เสียก่อน แล้วจึงประเมินผู้เรียนให้ครอบคลุมทุกด้านทั้งแรงจูงใจเจตคติและปฏิกิริยาทางจิตพิสัย ซึ่งอาจจะต้องพิจารณาจากตัวอย่างผลงานแฟ้มสะสมงาน และการปฏิบัติจริง

### 2.6.3 ลักษณะสำคัญของการวัดและการประเมินผลจากสภาพจริง

ลักษณะสำคัญของการวัดและการประเมินผลจากสภาพจริงมีดังนี้ (กรมวิชาการ, 2545)

1) การวัดและการประเมินผลจากสภาพจริงมีลักษณะสำคัญ คือ ใช้วิธีการประเมินกระบวนการคิดที่ซับซ้อน ความสามารถในการปฏิบัติงาน ศักยภาพของผู้เรียนในด้านของผู้ผลิตและกระบวนการที่ได้ผลผลิตมากกว่าที่จะประเมินว่าผู้เรียนสามารถจดจำความรู้อะไรได้บ้าง

2) เป็นการประเมินความสามารถของผู้เรียน เพื่อวินิจฉัยผู้เรียนในส่วนที่ควรส่งเสริมและส่วนที่ควรแก้ไขปรับปรุง เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาอย่างเต็มศักยภาพตามความสามารถ ความสนใจและความต้องการของแต่ละบุคคล

3) เป็นการประเมินที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมประเมินผลงานของตนเองและของเพื่อนร่วมห้อง เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักตัวเอง เชื่อมั่นตนเอง สามารถพัฒนาข้อมูลได้

4) ข้อมูลที่ประเมินได้จะต้องสะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการเรียนการสอนและการวางแผนการสอนของผู้สอน ว่าสามารถตอบสนองความสามารถ ความสนใจ และความต้องการของผู้เรียนแต่ละบุคคลได้หรือไม่

5) ประเมินความสามารถของผู้เรียนในการถ่ายโอนการเรียนรู้ไปสู่ชีวิตจริงได้

6) ประเมินด้านต่างๆ ด้วยวิธีที่หลากหลายในสถานการณ์ต่างๆอย่างต่อเนื่อง

### 2.6.4 ขั้นตอนการประเมินตามสภาพจริง

การประเมินตามสภาพจริง มีการดำเนินงานตามขั้นตอนต่อไปนี้ (อนุวัติ คุณแก้ว, 2548, น.115 อ้างถึงใน วาสนา ประवालพฤกษ์, 2544, น.1)

1) กำหนดวัตถุประสงค์และเป้าหมายในการประเมิน ต้องสอดคล้องกับสาระมาตรฐานจุดประสงค์การเรียนรู้และสะท้อนการพัฒนาด้วน

2) กำหนดขอบเขตในการประเมิน ต้องพิจารณาเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน เช่น ความรู้ ทักษะและกระบวนการ ความรู้สึก คุณลักษณะ เป็นต้น

3) กำหนดผู้ประเมิน โดยพิจารณาผู้ประเมินว่าจะมีใครบ้าง เช่น นักเรียนประเมินตนเอง เพื่อนนักเรียน ครูผู้สอน ผู้ปกครองหรือผู้ที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น

4) เลือกใช้เทคนิคและเครื่องมือในการประเมิน ควรมีความหลากหลายและเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ วิธีการประเมิน เช่น การทดสอบ การสังเกต การสัมภาษณ์ การบันทึกพฤติกรรม แบบสำรวจความคิดเห็น บันทึกจากผู้ที่เกี่ยวข้อง แฟ้มสะสมงาน ฯลฯ

5) กำหนดเวลาและสถานที่ที่จะประเมิน เช่น ประเมินระหว่างนักเรียนทำกิจกรรม ระหว่างทำงานกลุ่ม / โครงการ วันใดวันหนึ่งของสัปดาห์ เวลาว่าง / พักรกลางวัน ฯลฯ

6) วิเคราะห์ผลและวิธีการจัดการข้อมูลการประเมิน เป็นการนำข้อมูลจากการประเมินมาวิเคราะห์โดยระบุสิ่งที่วิเคราะห์ เช่น กระบวนการทำงาน เอกสารจากแฟ้มสะสมงาน ฯลฯ รวมทั้งระบุวิธีการบันทึกข้อมูล และวิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

7) กำหนดเกณฑ์ในการประเมิน เป็นการกำหนดรายละเอียดในการให้คะแนนผลงานว่าผู้เรียนทำอะไรได้สำเร็จ หรือว่ามีระดับความสำเร็จในระดับใด คือ มีผลงานเป็นอย่างไร การให้คะแนนอาจจะให้ในภาพรวมหรือแยกเป็นรายให้สอดคล้องกับงานและจุดประสงค์การเรียนรู้

#### 2.6.5 เทคนิค / วิธีการที่ใช้ในการประเมินตามสภาพจริง

การประเมินตามสภาพจริงเป็นการกระทำการแสดงออกหลายๆ ด้านของผู้เรียนตามสภาพความเป็นจริงทั้งในและนอกห้องเรียน มีวิธีการประเมิน ดังนี้ (ชาติรี เกิดธรรม, ม.ป.ป.)

1) การสังเกต เป็นวิธีการเก็บข้อมูลพฤติกรรมด้านการใช้ความคิดการปฏิบัติงานและโดยเฉพาะด้านอารมณ์ความรู้สึกและลักษณะนิสัย สามารถทำได้ตลอดเวลาทุกสถานที่ทั้งในห้องเรียน นอกห้องเรียนหรือในสถานการณ์อื่นนอกโรงเรียน เครื่องมืออื่นๆ ที่ใช้ประกอบการสังเกต ได้แก่ แบบตรวจสอบรายการ แบบมาตราส่วนประมาณค่า แบบบันทึกกระบวนสะสม เป็นต้น

2) การสัมภาษณ์ เก็บข้อมูลพฤติกรรมด้านต่างๆ ได้ดี เช่น ความคิด ความรู้สึก กระบวนการขั้นตอนในการทำงาน วิธีแก้ปัญหา ฯลฯ อาจใช้ประกอบการสังเกตเพื่อให้ได้ข้อมูลที่มั่นใจมากยิ่งขึ้น ก่อนสัมภาษณ์ควรหาข้อมูลเกี่ยวกับภูมิหลังของผู้เรียนก่อน เพื่อให้การสัมภาษณ์ตรงประเด็นและได้ข้อมูลยิ่งขึ้น ควรเตรียมชุดคำถามล่วงหน้าและจัดลำดับคำถามช่วยให้การตอบไม่วกวน ขณะสัมภาษณ์ครูใช้วาจาทำท่วงน้ำเสียงที่อบอุ่นเป็นกันเอง ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกปลอดภัยและผ่อนคลายให้ผู้เรียนอยากพูด / เล่าใช้คำถามที่ผู้เรียนเข้าใจง่าย และครูอาจใช้วิธีสัมภาษณ์ทางอ้อม คือ สัมภาษณ์จากบุคคลที่ใกล้ชิดผู้เรียน เช่น เพื่อนสนิทผู้ปกครอง เป็นต้น

3) การตรวจงาน เป็นการวัดและประเมินผลที่เน้นการนำผลการประเมินไปใช้ทันที ใน 2 ลักษณะ คือ เพื่อการช่วยเหลือผู้เรียนและเพื่อปรับปรุงการสอนของครู จึงเป็นการประเมินที่ควรดำเนินการตลอดเวลา เช่น การตรวจแบบฝึกหัดผลงานภาคปฏิบัติ โครงการ/โครงการต่างๆ เป็นต้น งานเหล่านี้ควรมีลักษณะที่ครูสามารถประเมินพฤติกรรมระดับสูงของผู้เรียนได้ เช่น แบบฝึกหัดที่เน้นการเขียนตอบเรียงเรียง สร้างสรรค์งาน โครงการ โครงการที่เน้นความคิดขั้นสูงในการวางแผนจัดการดำเนินการและแก้ปัญหา สิ่งที่ควรประเมินควบคู่ไปด้วยเสมอในการตรวจงาน คือ ลักษณะนิสัยและคุณลักษณะที่ดีในการทำงาน ซึ่งครูควรมีความยืดหยุ่นการประเมินจากการตรวจงานมากขึ้น

4) การรายงานตนเองเป็นการให้ผู้เรียนเขียนบรรยาย หรือตอบคำถามสั้นๆ หรือตอบแบบสอบถามที่ครูสร้างขึ้น เพื่อสะท้อนถึงการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้งความรู้ความเข้าใจวิธีคิดวิธีทำงาน ความพอใจในผลงานความต้องการพัฒนาตนเองให้ดียิ่งขึ้น

5) การใช้บันทึกจากผู้ที่เกี่ยวข้องเป็นการรวบรวมข้อมูลความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้เรียน ผลงานผู้เรียน โดยเฉพาะความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของผู้เรียนจากแหล่งต่างๆ เช่น จากเพื่อนครู โดยประชุมแลกเปลี่ยนข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนรู้ของผู้เรียน

จากเพื่อนผู้เรียนโดยจัดชั่วโมงสนทนาวิพากษ์ผลงาน (ผู้เรียนต้องได้รับคำแนะนำมาก่อนเกี่ยวกับหลักการวิธีพิจารณาเพื่อการสร้างสรรค์)

จากผู้ปกครองโดยจดหมาย / สารสัมพันธ์ที่ครูหรือโรงเรียนกับผู้ปกครองมีถึงกัน โดยตลอดเวลา โดยการประชุมผู้ปกครองที่โรงเรียนจัดขึ้นหรือโดยการตอบแบบสอบถามสั้นๆ

6) การใช้ข้อสอบแบบเน้นการปฏิบัติจริง ในกรณีที่ครูต้องการใช้แบบทดสอบขอเสนอแนะให้ใช้แบบทดสอบภาคปฏิบัติที่เน้นการปฏิบัติจริงซึ่งมีลักษณะดังต่อไปนี้

(6.1) ปัญหาต้องมีความหมายต่อผู้เรียนและมีความสำคัญเพียงพอที่จะแสดงถึงภูมิความรู้ของผู้เรียนในระดับชั้นนั้นๆ

(6.2) เป็นปัญหาที่เลียนแบบสภาพจริงในชีวิตของผู้เรียน

(6.3) แบบสอบต้องครอบคลุมทั้งความสามารถและเนื้อหาตามหลักสูตร

(6.4) ผู้เรียนต้องใช้ความรู้ความสามารถความคิดหลายๆ ด้านมาผสมผสานและแสดงวิธีคิดได้เป็นขั้นตอนที่ชัดเจน

(6.5) ควรมีคำตอบถูกได้หลายคำตอบและมีวิธีการหาคำตอบได้หลายวิธี

(6.6) มีเกณฑ์การให้คะแนนตามความสมบูรณ์ของคำตอบอย่างชัดเจน

7) การประเมิน โดยใช้แฟ้มสะสมงาน แฟ้มสะสมงาน หมายถึง สิ่งที่ใช้สะสมงานของผู้เรียนอย่างมีจุดประสงค์ อาจเป็นแฟ้มกล่องแผ่นดิสก์ออปติคัล ฯลฯ ที่แสดงให้เห็นถึงความพยายาม ความก้าวหน้าและผลสัมฤทธิ์ในเรื่องนั้นๆ หรือหลายๆ เรื่อง การสะสมนั้นผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเลือกเนื้อหาเกณฑ์การเลือกเกณฑ์การตัดสินความสามารถ / คุณสมบัติหลักฐานการสะท้อนตนเอง

การประเมินผลโดยใช้แฟ้มสะสมงานเป็นวิธีการประเมินผลการเรียนรู้ตามสภาพจริงที่ได้รับความนิยมกันอย่างแพร่หลายวิธีหนึ่งเพราะใช้การประเมินให้ผูกติดอยู่กับการสอน และมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการจัดการเรียนรู้ที่ชัดเจน และการที่ได้มาซึ่งผลการเรียนรู้ที่แท้จริงของผู้เรียน ครูควรใช้วิธีการเก็บข้อมูลหลายๆ วิธีผสมผสานกันเพื่อให้ได้ข้อมูลที่หลากหลายครอบคลุม



พฤติกรรมทุกด้าน และมีจำนวนมากเพียงพอที่จะประเมินผลที่เกิดขึ้นในตัวผู้เรียนอย่างมั่นใจ  
หลักเกณฑ์วิธีการให้คะแนนตามแนวทางการประเมินตามสภาพจริง

## 2.6.6 การกำหนดเกณฑ์การประเมินตามสภาพจริงรูบริกส์ (rubrics)

กึ่งกาญจน์ สิริสุขคนธ์ กล่าวว่า การประเมินตามสภาพจริงมักนิยมใช้รูบริกส์ (rubrics) เพื่ออธิบายสัมฤทธิ์ผลของผู้เรียนซึ่งรูบริกส์เป็นเครื่องมือ (scoring tool) ที่มีการระบุเกณฑ์ (criteria) ประเมินชิ้นงานและคุณภาพของชิ้นงานในแต่ละเกณฑ์

### 2.6.6.1 ความหมายของรูบริกส์ (rubrics)

รูบริก (Rubric) คือ รูบริกเป็นเครื่องมือให้คะแนนชนิดหนึ่งใช้ในการประเมินการปฏิบัติงานหรือผลงานของนักเรียน รูบริกประกอบด้วย 2 ส่วน คือ เกณฑ์ที่ใช้ประเมินการปฏิบัติหรือผลผลิตของนักเรียน และระดับคุณภาพหรือระดับคะแนน เกณฑ์จะบอกผู้สอนหรือผู้ประเมินว่าการปฏิบัติงานหรือผลงานนั้นๆ จะต้องพิจารณาสิ่งใดบ้าง ระดับคุณภาพหรือระดับคะแนน จะบอกว่าการปฏิบัติหรือผลงานที่สมควรจะได้ระดับคุณภาพหรือระดับคะแนนนั้นๆ ของเกณฑ์แต่ละตัวมีลักษณะอย่างไร รูบริกจึงเป็นเหมือนการกำหนดลักษณะเฉพาะ (Specification) ของการปฏิบัติหรือผลงานนั้นๆ ในเชิงคุณภาพหรือเชิงปริมาณ หรือทั้ง 2 ประการรวมกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเป้าหมายของการประเมิน

### 2.6.6.2 ลักษณะของรูบริกส์ (rubrics)

1) รูบริกส์เป็นเครื่องมือที่ใช้ได้กับการสอนและการประเมินผลโดยสามารถใช้รูบริกส์พัฒนา/ปรับปรุงการปฏิบัติงานของผู้เรียนได้ และช่วยให้ผู้สอนสามารถตั้งความคาดหวังกับการปฏิบัติงานของผู้เรียน ได้อย่างชัดเจน และยังช่วยให้ผู้เรียนเห็นแนวทางที่จะพัฒนาการปฏิบัติงาน/ผลงานให้มีคุณภาพสูงขึ้น จะช่วยให้ผู้เรียนได้ข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับจุดเด่นและสิ่งที่ควรปรับปรุงแก้ไขในชิ้นงานของตนเองได้ด้วย

2) รูบริกส์เป็นเครื่องมือช่วยเหลือผู้เรียนให้สามารถตัดสินคุณภาพชิ้นงานอย่างมีเหตุผลทั้งงานของตนเองและผู้อื่น ซึ่งเมื่อทำบ่อยๆ จะช่วยสร้างความรับผิดชอบในงานของตนเองมากขึ้น

3) รูบริกส์เป็นเครื่องมือช่วยลดจำนวนเวลาที่ครูใช้ในการประเมินผลงานของผู้เรียน เพราะผู้เรียนจะช่วยประเมินผลงานตนเองและเพื่อนๆ ได้

4) รูบริกส์มีลักษณะยืดหยุ่นที่สามารถทำให้ครูสอนผู้เรียนที่มีความหลากหลายแตกต่างกันไปได้อย่างดี เช่น การกำหนดคะแนนไว้ 4 ระดับแต่ครูสามารถขยายระดับออกให้มากกว่านี้ได้เพื่อให้สามารถวัดเด็กที่มีปัญญาเลิศ และเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนได้

5) RUBRIC ใช้ได้ง่ายและอธิบายได้ง่าย เช่น การการใช้ RUBRIC จะช่วยให้ผู้เรียนทราบว่าผู้เรียนได้เรียนรู้อะไร และเมื่อมีการประชุมผู้ปกครองครูอาจใช้ RUBRIC อธิบายให้ผู้ปกครองเข้าใจง่าย โดยผู้ปกครองจะทราบว่าบุตรหลานของตนต้องทำอะไรบ้างจึงจะประสบผลสำเร็จในการเรียน

#### 2.6.6.3 จุดประสงค์ของการสร้าง RUBRIC มีดังนี้

- 1) เพื่อประเมินกระบวนการ (process) เช่น ประเมินการเรียนรู้เป็นทีม กลยุทธ์การสัมภาษณ์ เป็นต้น
- 2) เพื่อประเมินผลผลิต (product) เช่น ประเมินแฟ้มสะสมงาน รายงานการวิจัย นิทรรศการผลงานทางประวัติศาสตร์ เป็นต้น
- 3) เพื่อประเมินการปฏิบัติ (performance) เช่น ประเมินการนำเสนอปากเปล่า ข้อมูลทางประวัติศาสตร์ การอภิปราย การสาธิต เป็นต้น

#### 2.6.6.4 ขั้นตอนการสร้าง RUBRIC

ขั้นที่ 1 ตรวจสอบจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องใช้ในการทำงาน เป็นการจับคู่แนวทางการให้คะแนนกับจุดประสงค์และการชี้แนะตามความเป็นจริง

ขั้นที่ 2 อธิบายคุณลักษณะที่ต้องสังเกตเป็นพิเศษ ซึ่งครูต้องการเห็น (และที่ไม่ต้องการเห็น) นักเรียนแสดงออกในผลผลิตกระบวนการหรือการปฏิบัติ นั่นคือ อธิบายคุณลักษณะทักษะหรือพฤติกรรมที่ครูต้องการเห็น รวมทั้งข้อผิดพลาดต่างๆ ไปที่ไม่ต้องการให้เกิด

ขั้นที่ 3 หาวิธีการต่างๆ ที่จะอธิบายลักษณะการปฏิบัติที่สูงกว่าระดับค่าเฉลี่ย ระดับค่าเฉลี่ย และต่ำกว่าระดับค่าเฉลี่ยสำหรับแต่ละคุณลักษณะที่สังเกต จากขั้นที่ 2

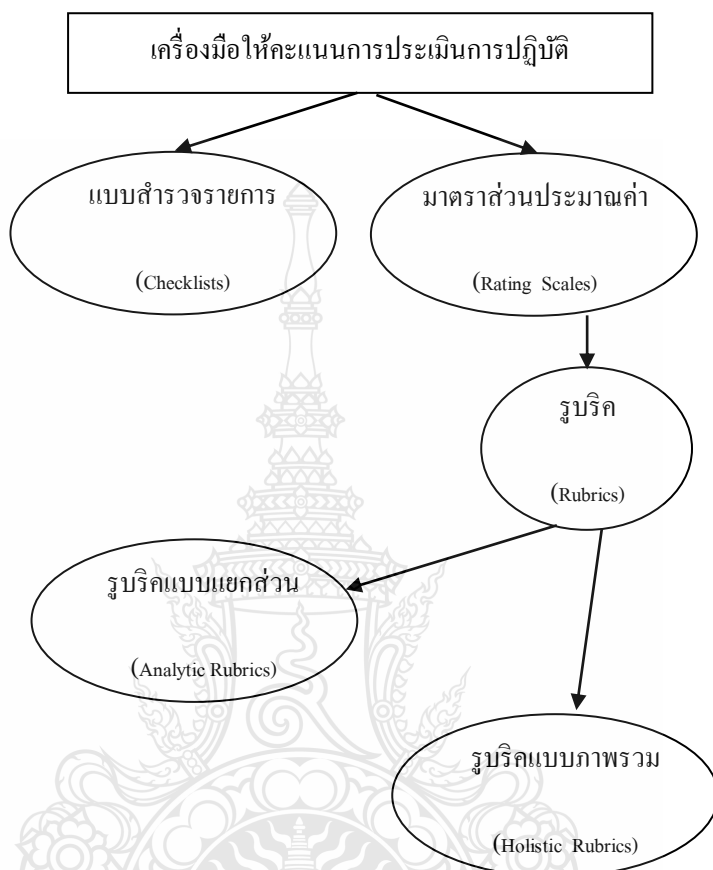
ขั้นที่ 4 สำหรับ RUBRIC แบบภาพรวม เขียนคำบรรยายลักษณะงานที่ดีและงานที่ไม่ดี โดยรวมทุกเกณฑ์เข้าด้วยกันเป็นข้อความเดียว สำหรับ RUBRIC แบบแยกส่วน เขียนคำบรรยายลักษณะงานที่ดีและงานที่ไม่ดี โดยแยกต่างหากแต่ละเกณฑ์

ขั้นที่ 5 สำหรับ RUBRIC แบบภาพรวม เขียนรายละเอียดการปฏิบัติที่อยู่ในระหว่างกลางของระดับสูงกว่าค่าเฉลี่ย ระดับค่าเฉลี่ย และระดับต่ำกว่าค่าเฉลี่ย เพื่อให้ RUBRIC สมบูรณ์ สำหรับ RUBRIC แบบแยกส่วน เขียนรายละเอียดสำหรับการปฏิบัติที่อยู่ระหว่างกลางของทุกเกณฑ์

ขั้นที่ 6 รวบรวมตัวอย่างผลงานของนักเรียน ซึ่งเป็นตัวแทนของแต่ละระดับ ซึ่งจะช่วยการให้คะแนนของครูในอนาคต

ขั้นที่ 7 ทบทวน RUBRIC ที่ทำแล้ว (ถ้าจำเป็น)

2.6.6.5 ประเภทของรูบริกมี 2 ชนิด คือ แบบภาพรวม (Holistic) และแบบแยกส่วน (Analytic) ดังภาพที่ 2.8



ภาพที่ 2.8 ประเภทของรูบริก

1) รูบริกแบบภาพรวม ครูต้องให้คะแนนโดยดูภาพรวมของกระบวนการหรือผลงาน ไม่แยกพิจารณาเป็นส่วนๆ ในทางตรงกันข้าม สำหรับรูบริกแบบแยกส่วนนั้นครูจะให้คะแนนแยกทีละส่วนหรือทีละองค์ประกอบ แล้วรวมคะแนนแต่ละส่วนนั้นเข้าด้วยกันเป็นคะแนนรวม รูบริกแบบภาพรวมจะใช้เมื่อต้องการดูคุณภาพโดยรวมมากกว่าจะดูข้อบกพร่องส่วนย่อยๆ รูบริกแบบภาพรวมจะเหมาะสมกับการปฏิบัติที่ต้องการให้นักเรียนสร้างสรรค์การตอบสนอง และไม่มีคำตอบที่ถูกต้องชัดเจน จุดเน้นของการรายงานคะแนนที่ใช้รูบริกแบบภาพรวม คือ คุณภาพโดยรวม ความคล่องแคล่ว หรือความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาสาระเฉพาะและทักษะ ซึ่งเป็นการประเมินระดับมิติเดียว การใช้รูบริกแบบภาพรวมทำให้กระบวนการให้คะแนนเร็วกว่าการใช้รูบริกแบบแยกส่วน ดังนั้น ครูจึงต้องอ่านพิจารณาและตรวจสอบการปฏิบัติของนักเรียนโดยตลอด เพื่อให้รู้สึกรับรู้ถึง

ภาพรวมว่านักเรียนทำอะไรได้ และยังใช้เป็นการประเมินสรุป (Summative) ได้ด้วย แต่นักเรียนจะได้รับทราบผลสะท้อนกลับน้อยมาก ดังตัวอย่างรูบrikแบบภาพรวมต่อไปนี้

**ตารางที่ 2.3** ตัวอย่างรูบrikแบบภาพรวม

คะแนน	รายละเอียด
5	แสดงความเข้าใจปัญหาอย่างสมบูรณ์ คำตอบประกอบด้วยทุกประเด็นที่ต้องการ
4	แสดงความเข้าใจปัญหาค่อนข้างมาก คำตอบปรากฏทุกประเด็นที่ต้องการ
3	แสดงความเข้าใจปัญหาบางส่วน คำตอบประกอบด้วยประเด็นส่วนใหญ่ที่ต้องการ
2	แสดงความเข้าใจปัญหาเพียงเล็กน้อย ประเด็นส่วนใหญ่ที่ต้องการไม่ปรากฏ
1	แสดงความไม่เข้าใจปัญหา
0	ไม่ตอบ / ไม่ทำงาน

2) รูบrikแบบแยกส่วน นิยมใช้เมื่อต้องการเน้นชนิดหรือลักษณะเฉพาะของการตอบสนอง นั่นคือ ใช้สำหรับการปฏิบัติงานที่ยอมรับการตอบสนอง 1 หรือ 2 ลักษณะ และความคิดสร้างสรรค์ไม่ได้เป็นประเด็นสำคัญเกี่ยวกับการตอบสนองของนักเรียน นอกจากนี้ ผลลัพธ์ขั้นต้นจะมีคะแนนหลายตัว ตามด้วยคะแนนรวม ซึ่งใช้เป็นตัวแทนการประเมินหลายมิติ การใช้รูบrikแบบแยกส่วนทำให้กระบวนการให้คะแนนช้า เนื่องจากเป็นการประเมินหลายทักษะหรือหลายคุณลักษณะเป็นรายบุคคล ทำให้ครูต้องใช้เวลาตรวจผลงานหลายครั้งหลายหน การสร้างและการใช้รูบrikแบบแยกส่วนจึงใช้เวลามาก ซึ่งมีกฎทั่วไปว่า ผลงานของแต่ละคนต้องพิจารณาแยกแต่ละด้านในแต่ละครั้งตามเกณฑ์การให้คะแนน ดังนั้น การใช้รูบrikแบบแยกส่วนจึงได้ผลค่อนข้างสมบูรณ์ ผลสะท้อนกลับที่มีต่อนักเรียนและครูจึงมีความหมายมาก นักเรียนจะได้รับทราบผลสะท้อนกลับของการปฏิบัติของตนตามเกณฑ์การให้คะแนน ซึ่งถ้าใช้รูบrikแบบภาพรวมจะไม่ปรากฏรายละเอียดนี้ ครูที่ใช้รูบrikแบบแยกส่วนจึงสามารถที่จะสร้างเส้นภาพ (Profile) จุดเด่น – จุดด้อย ของนักเรียนแต่ละคนได้ ดังนั้นแบบรูบrikแบบแยกส่วน ต่อไปนี้

ตารางที่ 2.4 ต้นแบบรูปrikแบบแยกส่วน

ระดับ เกณฑ์	ระดับ เริ่มต้น	ระดับ พัฒนา	ระดับ สมบูรณ์	ระดับเป็น ตัวอย่างได้	คะแนน
เกณฑ์ที่ 1	คำบรรยาย สะท้อนระดับ เริ่มต้นของ การปฏิบัติ	คำบรรยาย สะท้อนการ เคลื่อนไหว ไปสู่ระดับ ความสำเร็จ ของการปฏิบัติ	คำบรรยาย สะท้อน ผลสัมฤทธิ์ ของระดับ ความสำเร็จ ของการปฏิบัติ	คำบรรยาย สะท้อนระดับ สูงสุดของ การปฏิบัติ	
เกณฑ์ที่ 2	คำบรรยาย สะท้อนระดับ เริ่มต้นของ การปฏิบัติ	คำบรรยาย สะท้อนการ เคลื่อนไหว ไปสู่ระดับ ความสำเร็จ ของการปฏิบัติ	คำบรรยาย สะท้อน ผลสัมฤทธิ์ ของระดับ ความสำเร็จ ของการปฏิบัติ	คำบรรยาย สะท้อนระดับ สูงสุดของ การปฏิบัติ	
เกณฑ์ที่ 3	คำบรรยาย สะท้อนระดับ เริ่มต้นของ การปฏิบัติ	คำบรรยาย สะท้อนการ เคลื่อนไหว ไปสู่ระดับ ความสำเร็จ ของการปฏิบัติ	คำบรรยาย สะท้อน ผลสัมฤทธิ์ ของระดับ ความสำเร็จ ของการปฏิบัติ	คำบรรยาย สะท้อนระดับ สูงสุดของ การปฏิบัติ	
เกณฑ์ที่ 4	คำบรรยาย สะท้อนระดับ เริ่มต้นของ การปฏิบัติ	คำบรรยาย สะท้อนการ เคลื่อนไหว ไปสู่ระดับ ความสำเร็จ ของการปฏิบัติ	คำบรรยาย สะท้อน ผลสัมฤทธิ์ ของระดับ ความสำเร็จ ของการปฏิบัติ	คำบรรยาย สะท้อนระดับ สูงสุดของ การปฏิบัติ	

#### 2.6.6.6 ประโยชน์ของรูบริก

1) รูบริกเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพมากทั้งในการเรียนการสอนและการประเมิน ช่วยปรับปรุงพัฒนาการปฏิบัติหรือการแสดงออกของนักเรียน ในขณะที่เด็วกันก็ช่วยควบคุมการปฏิบัตินั้นๆ ด้วย โดยครูต้องกำหนดความต้องการ หรือความคาดหวังในผลงานของนักเรียนอย่างชัดเจน และแสดงให้เห็นนักเรียนทราบว่าจะทำให้ถึงความคาดหวังนั้นได้อย่างไร ซึ่งปรากฏว่าคุณภาพผลงานและการเรียนรู้ของนักเรียนพัฒนาขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ข้อโต้แย้งถกเถียงที่มักพบเสมอในเรื่องการใช้รูบริก คือ การให้คำอธิบายที่ชัดเจนในเรื่องคุณภาพ เมื่อนักเรียนมีข้อบกพร่องตามเกณฑ์ใด ครูจะช่วยชี้แนะและบอกได้ว่าครูคาดหวังให้นักเรียนทำอะไร

2) รูบริกช่วยให้นักเรียนตัดสินใจคุณภาพผลงานของตนเองและของคนอื่นๆ อย่างมีเหตุผล เมื่อใช้รูบริกเป็นแนวทางการประเมินนักเรียนจะสามารถชี้แนะ และแก้ปัญหาเกี่ยวกับผลงานของตนและผู้อื่นได้อย่างตรงจุด การฝึกซ้ำๆ เกี่ยวกับการประเมินผลงานกลุ่มและผลงานของตนเองทำให้นักเรียนเพิ่มความรับผิดชอบเกี่ยวกับผลงานของตนมากขึ้น และยุติการถามตนเองว่า “ฉันทำงานเสร็จหรือยัง”

3) รูบริกช่วยลดเวลาครูในการประเมินงานของนักเรียนผลงานที่ผ่านการประเมินโดยเจ้าของผลงานเอง และโดยกลุ่มซึ่งยึดเกณฑ์หรือรูบริกเป็นหลักนั้น ทำให้ข้อบกพร่องมีน้อยมากเมื่อมาถึงมือครู หากมีสิ่งใดที่ต้องปรับปรุงบอกกล่าวกัน ครูก็เพียงแต่วงประเด็นนั้นในรูบริกแทนที่จะต้องอธิบายกันยืดเยื้อ นอกจากนี้รูบริกยังช่วยให้ข้อมูลย้อนกลับแก่นักเรียนมากขึ้น เกี่ยวกับจุดเด่นและสิ่งที่ต้องปรับปรุง

4) รูบริกมีความยืดหยุ่น คือ มีระดับคุณภาพตั้งแต่ดีเยี่ยมจนถึงต้องปรับปรุง ทำให้ครูนำไปใช้กับนักเรียนที่ละความสามารถได้ คือ นำไปใช้กับนักเรียนที่เรียนเก่งจนถึงนักเรียนที่เรียนอ่อน โดยใช้เกณฑ์สะท้อนผลงานของเขา

5) รูบริกใช้ง่ายและอธิบายได้ง่าย นักเรียนจะรู้ชัดเจนว่าเขาเรียนรู้อะไรบ้าง ในปลายปีเขาก็จะประเมินได้อย่างถูกต้อง ผู้ปกครองก็เกิดความกระตือรือร้น และรู้ชัดเจนว่าลูกหลานจะต้องทำอะไรเพื่อในประสบความสำเร็จ

#### 2.6.6.7 ข้อดีของการใช้รูบริก มีหลายประการ ได้แก่

1) ผู้สอนสามารถเพิ่มคุณภาพการสอนได้โดยตรง โดยมีเป้าหมาย จุดเน้น และความตั้งใจที่รายละเอียดเฉพาะ เป็นตัวอย่างสำหรับนักเรียน

2) นักเรียนมีแนวทางที่ชัดเจนตามความคาดหวังของครู

3) นักเรียนใช้รูบริกเป็นเครื่องมือพัฒนาความสามารถของตน

4) ครุณารูปrikไปใช้ซ้ำได้อีกในกิจกรรมอื่นๆ

#### 2.6.6.8 ตัวอย่างของรูปrikส์

รูปrikส์กำหนดได้หลายระดับที่นิยมจะกำหนดตั้งแต่ 3-5 ระดับ ขึ้นอยู่กับระดับชั้นของผู้เรียนที่ต้องการนำไปใช้ เช่น ระดับประถมศึกษาอาจใช้ 3 ระดับ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นอาจใช้ 4 ระดับ และระดับมัธยมศึกษาตอนปลายขึ้นไปอาจใช้ 5 ระดับ ซึ่งจะมีระดับของความละเอียดในการอธิบายแต่ละระดับมากขึ้น ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตารางที่ 2.5 ตัวอย่างรูปrikส์ 3 ระดับ จากการประเมินการเขียนเรียงความวิชาภาษาไทย

รายการประเมิน	เกณฑ์พิจารณาให้คะแนน		
	3	2	1
1. การดึงดูดความสนใจ	เรื่องราวน่าสนใจ ตลอดเรื่อง	เรื่องราวน่าสนใจ เป็นช่วงๆ	เรื่องราวน่าสนใจ น้อยมาก
2. เนื้อหา	สมบูรณ์น่าเชื่อถือ ทั้งเรื่อง	ขาดความสมบูรณ์ และไม่น่าเชื่อถือ บางส่วน	ไม่สมบูรณ์ และ ไม่น่าเชื่อถืออย่างมาก
3. การลำดับเรื่อง	ลำดับเรื่องราว ต่อเนื่องชวนติดตาม ตลอดเรื่อง	ลำดับเรื่องราวต่อเนื่อง เป็นส่วนใหญ่อชวน ติดตามพอสมควร	ลำดับเรื่องราว ไม่ค่อยต่อเนื่อง และ ไม่ชวนติดตาม

## 2.7 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

### 2.7.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ทิสนา แจมมณี (2548) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง การเข้าถึงความรู้ การพัฒนาทักษะในด้านการเรียน ซึ่งอาจพิจารณาจากคะแนนสอบที่กำหนดให้คะแนนที่ได้จากงานที่ครูมอบหมายให้หรือทั้งสองอย่าง

พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และ พเยาว์ ยินดีสุข (2548) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ขนาดของความสำเร็จที่ได้จากกระบวนการเรียนการสอน

จินตนา พรพิไลพรรณ [ม.ป.ป.] กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือ ความรู้ ความสามารถหรือทักษะที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้

ปราณี กองจินดา (2549) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถหรือผลสำเร็จที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนการสอน เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์เรียนรู้ทางด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย และยังได้จำแนกผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ตามลักษณะของวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนที่แตกต่างกัน

มนต์ชัย เทียนทอง (2545) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Effectiveness) หมายถึง ความรู้ของผู้เรียนที่แสดงออกในรูปของคะแนนหรือระดับความสามารถในการทำแบบทดสอบหรือแบบฝึกหัดได้ถูกต้อง หลังจากที่ได้ศึกษาเนื้อหาบทเรียนแล้ว ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจึงสามารถแสดงผลได้ทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพแต่ไม่นิยมนำเสนอเป็นค่าใดๆ มักจะเปรียบเทียบกับเหตุการณ์เงื่อนไขต่างๆ หรือเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มผู้เรียนด้วยกัน เช่น มีค่าสูงขึ้น หรือมีค่าไม่เปลี่ยนแปลงเมื่อเปรียบเทียบกับผู้เรียน 2 กลุ่ม เป็นต้น

สรุปว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง การพัฒนาทักษะในด้านการเรียนด้านความรู้ ความสามารถ ที่ผู้เรียนแสดงออกมาในรูปแบบของคะแนนจากการทำแบบทดสอบได้ถูกต้อง หลังจากกระบวนการเรียนการสอน

## 2.7.2 ประเภทของการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

บุญเชิด ภิญ โญอนันตพงษ์ (2526, น.17-18) ได้แบ่งประเภทของการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

2.7.2.1 การทดสอบแบบอิงกลุ่ม เป็นการทดสอบซึ่งแปลความหมายของคะแนนโดยการนำเอาผลการปฏิบัติงานนั้นไปเปรียบเทียบกับผลการปฏิบัติงานของคนอื่นๆ ภายในกลุ่ม การแปลความหมายจึงมีลักษณะเชิงสัมพัทธ์ คือ ขึ้นอยู่กับผลการปฏิบัติงานของคนอื่นๆ ว่าเป็นอย่างไร ไม่ว่าผลงานของผู้เรียนคนนั้นจะอยู่ในระดับสูงหรือต่ำก็ตาม แต่ถ้านำไปเทียบกับผลงานของคนอื่นๆ แล้วดีกว่าก็สรุปว่า ผลงานของผู้เรียนนั้นดีมาก การรายงานผลการทดสอบต้องอาศัยคะแนนมาตรฐานชนิดใดชนิดหนึ่ง เช่น เปอร์เซ็นต์ไทล์

2.7.2.2 การทดสอบแบบอิงเกณฑ์ เป็นการทดสอบซึ่งแปลความหมายของคะแนนโดยการนำเอาผลการปฏิบัติงานนั้นไปเทียบกับมาตรฐานที่แท้จริง ซึ่งเป็นเกณฑ์ภายนอกกลุ่มที่กำหนดไว้อย่างรอบคอบ โดยไม่เปรียบเทียบกับผลงานของคนอื่นๆ ภายในกลุ่ม ดังนั้น ผลงานของนักเรียนอยู่ในระดับมาตรฐานหรือไม่ ต้องพิจารณาหรือเปรียบเทียบกับมาตรฐานที่แท้จริงเท่านั้น จาก การรายงานในรูปของการอ้างอิงไปยังมาตรฐานที่กำหนดไว้ล่วงหน้า ซึ่งอาจเสนอในรูปของจำนวนหรือเปอร์เซ็นต์ การตอบถูกของแต่ละบุคคล ซึ่งเป็นดัชนีบ่งชี้ว่า จำนวนหรือเปอร์เซ็นต์นั้นบรรลุตาม



มาตรฐานการปฏิบัติที่กำหนดไว้ล่วงหน้าหรือยัง นอกจากนี้คะแนนอาจารย์งานในรูปของจำนวนเวลาที่ทำงานนั้นเสร็จสมบูรณ์

### 2.7.3 การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แบบทดสอบที่นำมาใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต้องผ่านกระบวนการสร้างข้อสอบที่ครอบคลุมกับจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ และแบบทดสอบควรมีข้อสอบที่วัดพฤติกรรมในด้านต่างๆ ต่อไปนี้ คือ

2.7.3.1 ด้านความรู้ ความจำ หมายถึง ความสามารถในการระลึกถึงสิ่งที่เคยเรียนรู้ไปแล้วเกี่ยวข้องกับข้อเท็จจริง ความคิดรวบยอด หลักการ กฎและทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์

2.7.3.2 ด้านความเข้าใจ หมายถึง ความสามารถในการจำแนกความรู้ เมื่อปรากฏในรูปแบบใหม่ และความสามารถในการนำความรู้จากสัญลักษณ์หนึ่งไปสู่อีกสัญลักษณ์หนึ่ง

2.7.3.3 ด้านการนำไปใช้ หมายถึง ความสามารถในการนำความรู้ที่ได้ตลอดจนวิธีการต่างๆ ทางวิทยาศาสตร์ไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

2.7.3.4 ด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ หมายถึง ความสามารถในการเลือกใช้พฤติกรรมต่างๆ ในการแสวงหาความรู้ได้อย่างเหมาะสมในด้านทักษะ การสังเกต การวัด การจำแนกประเภท การคำนวณ การจัดกระทำและสื่อความหมายข้อมูล การลงความคิดเห็นจากข้อมูล การพยากรณ์ การตั้งสมมติฐาน การกำหนดนิยามเชิงปฏิบัติการ การกำหนดและควบคุมตัวแปร การทดลอง การตีความ และการลงข้อสรุป

2.7.3.5 ด้านเจตคติและความสนใจ หมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน ด้านความรู้สึกละเอินและอารมณ์ ซึ่งมีรายละเอียดครอบคลุมพฤติกรรมต่อไปนี้ เช่น การแสดงเจตคติที่ดีต่อวิชาที่เรียน การยอมรับการสืบเสาะหาความจริง ซึ่งเป็นวิธีการคิดวิธีหนึ่งทำให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานกับการเรียน

### 2.7.4 ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การสร้างแบบทดสอบให้มีคุณภาพ จำเป็นต้องศึกษาขั้นตอนและกระบวนการต่างๆ ให้เข้าใจ ขั้นตอนในการสร้างแบบทดสอบ มีดังนี้

2.7.4.1 การวางแผนการสร้างแบบทดสอบ โดยการกำหนดจุดมุ่งหมายในการสร้างสิ่งที่ต้องการวัด ผู้ที่ต้องการวัด การนำผลการทดสอบไปใช้ การกำหนดลักษณะของแบบทดสอบ และการกำหนดเนื้อหาและพฤติกรรมที่ต้องการวัด เทคนิควิธีการที่จะช่วยให้ผู้สร้างข้อสอบทราบว่า จะต้องสอนและจะต้องออกข้อสอบอย่างไร จึงจะสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่หลักสูตรรายวิชากำหนด

2.7.4.2 การเตรียมงานเขียนข้อสอบ คือ การทำแบบทดสอบฉบับร่าง (Draft) ซึ่งต้องเขียนข้อคำถามให้มากกว่าที่ต้องการจริงไว้ ประมาณ 25-50% ซึ่งผู้เขียนข้อสอบจะต้องมีความรู้ความชำนาญในด้านต่างๆ เช่น เทคนิคการเขียนข้อสอบ วัดพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย ตั้งแต่ความรู้ความจำ ถึงการประเมินค่า ู้เนื้อหาวิชาที่จะเขียนข้อสอบ หลักการเขียนข้อสอบอัตร้อยและปรนัย

2.7.4.3 การตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบ จุดประสงค์ของการตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบ คือ เพื่อให้ได้ข้อมูลมาปรับปรุงข้อคำถามให้มีคุณภาพดีขึ้น วิธีการตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบ มี 2 วิธี คือ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2535, น.133)

1) การตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ จะตรวจสอบในเรื่องต่างๆ เช่น

(1.1) ความสอดคล้องของเนื้อหาวิชากับจุดประสงค์

(1.2) น้ำหนักความสำคัญของเนื้อหาที่จะนำมาออกข้อสอบ

(1.3) ความเหมาะสมของรูปแบบคำถามที่ใช้

(1.4) วิธีการเขียนข้อคำถาม เช่น คำถามชัดเจน ถามสิ่งสำคัญความยากง่ายเหมาะสมกับระดับชั้น เป็นต้น

2) การตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบโดยใช้วิธีการทางสถิติจะกระทำได้เมื่อนำแบบทดสอบไปใช้แล้ว จึงนำข้อมูลมาวิเคราะห์ค่าสถิติต่างๆ ซึ่งจำแนกวิธีการตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบ ออกเป็น 2 ส่วน คือ

(2.1) วิเคราะห์รายข้อ โดยการพิจารณาค่าความยากง่าย (Difficulty: P) และค่าอำนาจจำแนก (Discrimination: r) ซึ่งข้อสอบที่ได้ต้องมีความยากง่ายระดับปานกลาง และค่าอำนาจจำแนกสูง

(2.2) วิเคราะห์ทั้งฉบับ เป็นการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวัดคุณสมบัติที่สำคัญมากของเครื่องมือวัดใดๆ คือ ความเชื่อมั่น (Reliability)

2.7.4.4 การคัดเลือกและปรับปรุงแบบทดสอบ ผลจากการตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบ จะทำให้ข้อสอบมีคุณภาพอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ ข้อสอบที่ไม่ดีต้องตัดทิ้งไปหรือถ้าจะนำมาใช้ก็ต้องการทำการปรับปรุงแก้ไขใหม่ ซึ่งเกณฑ์ที่ใช้ในการคัดเลือกข้อสอบนั้นจะแตกต่างกันไป ตามจุดประสงค์ของการนำแบบทดสอบไปใช้ เช่น แบบทดสอบที่ใช้ในการประเมินผลย่อยต้องการทดสอบว่าผู้เรียนมีความรอบรู้ในเรื่องที่เรียน (Mastery Learning) หรือไม่แบบทดสอบที่ใช้จะเป็นแบบอิงเกณฑ์ หรือถ้าแบบทดสอบเพื่อใช้ในการประเมินผลรวมควรมีความยากง่ายพอเหมาะและ

มีค่าอำนาจจำแนกสูง ส่วนแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ในการสอบคัดเลือกเป็นข้อสอบที่ค่อนข้างยาก เป็นต้น

2.7.4.5 การจัดพิมพ์แบบทดสอบฉบับสมบูรณ์ ผู้สร้างแบบข้อสอบต้องเลือกข้อสอบให้ครบตามจำนวนที่ต้องการ ปรับปรุงแก้ไขจำนวนของข้อสอบแต่ละข้อให้เหมาะสมแล้วส่งพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้ต่อไป

#### 2.7.5 การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การวิเคราะห์การหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังการใช้สื่อสังคมออนไลน์ สอนสามารถทำได้โดยการใช้ค่าสถิติเพื่อตรวจสอบซึ่งการทดสอบค่าที (t-test) ทำได้โดยใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{n-1}}} \quad ; \text{df} = n-1$$

เมื่อ t = การทดสอบค่าที  
D = ผลต่างของคะแนนแต่ละคน  
N = จำนวนผู้เรียน

## 2.8 ทฤษฎีความพึงพอใจ

### 2.8.1 ความหมายของความพึงพอใจ

ความพึงพอใจ (Satisfaction) มีผู้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้หลายความหมาย ดังนี้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2542) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า พึงพอใจ หมายถึง รัก ชอบใจ และพึงใจ หมายถึง พอใจ ชอบใจ

วิรุฬ พรรณเทวี (2542) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกภายในจิตใจของมนุษย์ที่ไม่เหมือนกัน ขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคลว่าจะมีความคาดหวังกับสิ่งหนึ่งสิ่งใดอย่างไร ถ้าคาดหวังหรือมีความตั้งใจมากและได้รับการตอบสนองด้วยดีจะมีความพึงพอใจมาก แต่ในทางตรงกันข้ามอาจผิดหวังหรือไม่พึงพอใจเป็นอย่างยิ่ง เมื่อไม่ได้รับการตอบสนองตามที่คาดหวังไว้ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับที่ตั้งใจไว้ว่าจะมีมากหรือน้อยสอดคล้องกัน

นภารัตน์ เตืองงพฐ (2544) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกทางบวกความรู้สึกทางลบและความสุขที่มีความสัมพันธ์กันอย่างซับซ้อน โดยความพึงพอใจจะเกิดขึ้นเมื่อความรู้สึกทางบวกมากกว่าทางลบ

กาญจนา อรุณสุขรุจิ (2546) กล่าวว่า ความพึงพอใจของมนุษย์เป็นการแสดงออกทางพฤติกรรมที่เป็นนามธรรมไม่สามารถมองเห็นเป็นรูปร่างได้ การที่เราจะทราบว่าบุคคลมีความพึงพอใจหรือไม่ สามารถสังเกตโดยการแสดงออกที่ค่อนข้างสลับซับซ้อนและต้องมีสิ่งเร้าที่ตรงต่อความต้องการของบุคคล จึงจะทำให้บุคคลเกิดความพึงพอใจ ดังนั้นการสิ่งเร้าจึงเป็นแรงจูงใจของบุคคลนั้นให้เกิดความพึงพอใจในงานนั้น

รังสรรค์ ฤทธิผาด (2550) กล่าวว่า ความพึงพอใจ เป็นปัจจัยที่สำคัญที่มีผลต่อความสำเร็จของงานที่บรรลุเป้าหมายที่วางไว้อย่างมีประสิทธิภาพ อันเป็นผลจากการตอบสนองต่อแรงจูงใจหรือความต้องการของแต่ละบุคคลในแนวทางที่เขาประสงค์ ความพึงพอใจโดยทั่วไปตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า Satisfaction และมีความหมายตรงกับคำว่า “ความพึงพอใจ”

วิษุณี สารสุวรรณ (2554) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกภายในจิตใจมนุษย์ที่ไม่เหมือนกัน ขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคลว่าคาดหวังกับสิ่งหนึ่งไว้อย่างไร สามารถสังเกตได้โดยการแสดงออกที่ค่อนข้างสลับซับซ้อน และสามารถวัดความพึงพอใจ โดยใช้มาตรวัดความคิดเห็นของบุคคลเหล่านั้น ได้แก่ การใช้แบบสอบถาม การสัมภาษณ์ หรือการสังเกต

จากการตรวจเอกสารข้างต้นสรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่ดีหรือทัศนคติที่ดีของบุคคล ซึ่งเกิดจากการได้รับการตอบสนองตามที่ตนต้องการ ก็จะเกิดความรู้สึกที่ดีตรงกันข้ามหากความต้องการของตนไม่ได้รับการตอบสนอง ความไม่พึงพอใจก็จะเกิดขึ้น

## 2.8.2 การวัดความพึงพอใจ

ภณิดา ชัยปัญญา ได้กล่าวไว้ว่า การวัดความพึงพอใจนั้น สามารถทำได้หลายวิธีดังต่อไปนี้

2.8.2.1 การใช้แบบสอบถาม โดยผู้ออกแบบสอบถามต้องการทราบความคิดเห็นซึ่งสามารถกระทำได้ในลักษณะกำหนดคำตอบให้เลือก หรือตอบคำถามอิสระ คำถามดังกล่าวอาจถามความพอใจในด้านต่างๆ เพื่อให้ผู้ตอบทุกคนมาเป็นแบบแผนเดียวกัน มักใช้ในกรณีที่ต้องการข้อมูลกลุ่มตัวอย่างมากๆ วิธีนี้นับเป็นวิธีที่นิยมใช้กันมากที่สุดในการวัดทัศนคติ รูปแบบของแบบสอบถามจะใช้มาตรวัดทัศนคติ ซึ่งที่นิยมใช้ในปัจจุบันวิธีหนึ่ง คือ มาตรส่วนแบบลิเคิร์ท ประกอบด้วยข้อความที่แสดงถึงทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งเร้าอย่างใดอย่างหนึ่งที่มีคำตอบที่แสดงถึงระดับความรู้สึก 5 คำตอบ เช่น มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด

2.8.2.2 การสัมภาษณ์ เป็นวิธีการที่ผู้วิจัยจะต้องออกไปสอบถามโดยการพูดคุย โดยมีการเตรียมแผนงานล่วงหน้า เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริงมากที่สุด

2.8.2.3 การสังเกต เป็นวิธีวัดความพึงพอใจ โดยการสังเกตพฤติกรรมของบุคคล เป้าหมายไม่ว่าจะแสดงออกจากการพูดจา กริยา ท่าทาง วิธีนี้ต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจัง และสังเกตอย่างมีระเบียบแบบแผน วิธีนี้เป็นวิธีการศึกษาที่เก่าแก่ และยังเป็นที่ยอมรับใช้อย่างแพร่หลาย จนถึงปัจจุบัน

## 2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ชัยวัฒน์ จิวพานิชย์ และ ปณิตา วรรณพิรุณ (2555) วิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการใช้สื่อทางสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้แบบโครงการด้วยวิธีการถอดบทเรียน เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนารูปแบบการใช้สื่อทางสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้แบบโครงการด้วยวิธีการถอดบทเรียนเพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ คือ (1) การใช้สื่อสังคมออนไลน์ (2) การเรียนแบบโครงการ (3) การถอดบทเรียน (4) ทักษะแก้ปัญหา 2) รูปแบบการใช้สื่อทางสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้แบบโครงการด้วยวิธีการถอดบทเรียน เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต สามารถนำไปใช้ได้จริง เนื่องจากคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด และเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ณัฐพล บัวอุไร (2555) วิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง วิชาการสร้างงานสื่อผสม เรื่อง คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการลำลูกกา ผลการวิจัยสรุปว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ความสามารถในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองของนักเรียน และความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนรู้ทั้ง 4 ครั้ง ของการวัดแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีแนวโน้มว่าความสามารถในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองของนักเรียน และความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนรู้ของนักเรียนมีพัฒนาการเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง

พรศักดิ์ ทองมา (2556) วิจัยเรื่อง การพัฒนากระบวนการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์ โดยใช้กรณีศึกษาที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาวิชาวงจรไฟฟ้า 1 สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.59 อยู่ในระดับดีมาก ด้านสื่อการนำเสนอ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.76 อยู่ใน

ระดับมาก ผลการหาประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนการสอน ปรากฏว่าประสิทธิภาพโดยรวม เป็น 82.62/ 81.17 ซึ่งสูงกว่าค่าที่กำหนด คือ 80/80 ค่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ความสามารถในการปฎิบัติมีค่าสูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกระบวนการเรียนออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.15 อยู่ในระดับพึงพอใจมาก แสดงว่ากระบวนการเรียนออนไลน์ด้วยกรณีศึกษาผ่านสื่อสังคมออนไลน์สามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้

วรารณ หงษ์ทอง (2556) วิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบการแข่งขันเป็นทีม (TGT) ร่วมกับแอปพลิเคชันบนคอมพิวเตอร์พกพา (Tablet) เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลจากการศึกษา ครูผู้สอนมีความต้องการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การสอนแบบการแข่งขันเป็นทีม (TGT) ร่วมกับแอปพลิเคชันบนคอมพิวเตอร์พกพา (Tablet) ปรากฏว่ามีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.38 อยู่ในระดับมากที่สุด ผลการประเมินกิจกรรมตามสภาพจริงของผู้เรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบ TGT มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.48 อยู่ในระดับมาก สรุปได้ว่า การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบการแข่งขันเป็นทีม (TGT) ร่วมกับแอปพลิเคชันบนคอมพิวเตอร์พกพา (Tablet) เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้

สิทธิกร รัตนวารินทร์ชัย (2556) วิจัยเรื่อง ผลของโปรแกรมพัฒนาการเรียนรู้ โดยบูรณาการรูปแบบการเรียนรู้แบบ TGT (Teams Games Tournaments) ที่มีต่อแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ต่ำ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลบางแพ (ชุมชนวัดบางแพใต้) ผลการวิจัยพบว่า 1) ภายหลังการทดลองกลุ่มทดลองมีคะแนนแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์แตกต่างกับกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 2) หลังจากการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ไม่แตกต่างกับนักเรียนกลุ่มควบคุม 3) แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์กับผลสัมฤทธิ์วิชาคณิตศาสตร์มีความสัมพันธ์กันทางบวก

เสน่ห์ พันธุ์ดี (2554) วิจัยเรื่อง การพัฒนาบทเรียนบนเครือข่ายตามรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เรื่อง การสร้างเว็บไซต์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า 1) บทเรียนบนเครือข่ายมีประสิทธิภาพ (84.30/83.00) เป็นไปตามเกณฑ์ประสิทธิภาพที่ตั้งไว้ (80/80) 2) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนจากบทเรียนบนเครือข่ายตามรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เรื่อง การสร้างเว็บไซต์สูงกว่าก่อนเรียน มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนที่เรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนคิดเป็น 53.68% สูงกว่า

สมมติฐานที่ตั้งไว้ (50%) 4) นักเรียนมีความคิดเห็นต่อบทเรียนบนเครือข่ายตามรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เรื่อง การสร้างเว็บไซต์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับดี

ศุภลักษณ์ ขวัญแสน (2554) วิจัยเรื่อง การพัฒนาบทเรียนบนเครือข่ายตามรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เรื่อง คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ได้บทเรียนบนเครือข่าย รายวิชา คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ประสิทธิภาพบทเรียนเท่ากับ 84.29/83.33 ซึ่งสอดคล้องกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 การประเมินบทเรียนอยู่ในระดับคุณภาพดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.58 ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนบนเครือข่าย อยู่ในระดับคุณภาพดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.23 และผู้เรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียน 54.13เปอร์เซ็นต์ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 50เปอร์เซ็นต์ แสดงให้เห็นว่าบทเรียนบนเครือข่ายทำให้ผู้เรียนมีผลการเรียนสูงขึ้น

วิชุดิ สารสุวรรณ (2551) วิจัยเรื่อง การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือรูปแบบทีมแข่งขัน (TGT) กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า บทเรียนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ 80.41/80.18 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยบทเรียนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น สูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผู้เรียนมีความพึงพอใจในการเรียนด้วยบทเรียนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ในระดับมาก

ธิภัทรา เฟ็งจันทร์ (2554) วิจัยเรื่อง แรงจูงใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของ [www.facebook.com](http://www.facebook.com) ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะประชากรของนักเรียนส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงที่ศึกษาอยู่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ได้รับรายได้จากผู้ปกครอง 2,000 บาท-3,000 บาท จะมีผลการเรียนระหว่าง 2.0-2.5 นักเรียนส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการใช้ 2-3 ปี จะใช้ทุกวัน แต่แต่ละครั้งในการใช้จะใช้เวลาอยู่ระหว่าง 3-5 ชั่วโมง จะเล่นที่บ้านหลังเลิกเรียน ระหว่างเวลา 16.00 น.-20.00 น. ซึ่งจะใช้ติดต่อกับกลุ่มเพื่อนๆ ปัญหาต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของ [www.facebook.com](http://www.facebook.com) ในภาพรวมอยู่ในระดับน้อย และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อก็พบว่า ปัญหาทุกข้ออยู่ในระดับน้อย แรงจูงใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของ [www.facebook.com](http://www.facebook.com) ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

จารุณี มณีกุล (2554) วิจัยเรื่อง การใช้เฟซบุ๊กในการเรียนการสอนระดับอุดมศึกษา สรุปผลการวิจัยคือ 1) การใช้เฟซบุ๊กในการจัดการเรียนการสอนของผู้สอน 2) การใช้เฟซบุ๊กในการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน พบว่า ผลรวมคะแนนชิ้นงานทั้งหมดคิดเป็นร้อยละ 89.72 อยู่ในระดับดีมาก ผู้เรียนทุกคนมีผลงานระดับดีมาก

ดวงกมล ชาติประเสริฐ และ ศศิธร ยูวโกศล (2556) วิจัยเรื่อง พฤติกรรมและการใช้  
ประโยชน์จากเว็บไซต์เครือข่ายสังคมเฟซบุ๊ก ผลการวิจัยพบว่า ผู้ใช้กว่าร้อยละ 65 เข้าใช้เฟซบุ๊กทุกวัน  
และเกือบร้อยละ 28 ใช้มากกว่า 4 ชั่วโมงต่อวัน ในส่วนของการใช้ประโยชน์เฟซบุ๊กสามารถสนอง  
ความต้องการของผู้ใช้ในหลายด้าน ผู้ใช้ส่วนใหญ่ใช้เฟซบุ๊กเพื่อติดต่อสื่อสารกับเพื่อนที่รู้จักกัน  
มาก่อน ผลจากการวิเคราะห์องค์ประกอบของการใช้ประโยชน์จากเฟซบุ๊กสามารถจัดกลุ่มการใช้  
ประโยชน์ออกได้ 7 ด้าน ได้แก่ ความสนุกสนานและผ่อนคลาย การแสวงหาและแลกเปลี่ยนข้อมูล  
ข่าวสาร การรักษาความสัมพันธ์เดิม การเรียนรู้ การสนองตัวตนและความเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม การ  
สร้างความสัมพันธ์ใหม่ และการซื้อขายสินค้า ผลจากการสัมภาษณ์และสนทนากลุ่มให้รายละเอียด  
เพิ่มเติมเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์ในแต่ละด้าน





## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยผู้วิจัยกำหนดวิธีการดำเนินการวิจัย ดังต่อไปนี้

#### 3.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรีมหาโพธิ อำเภอสรีมหาโพธิ จังหวัดปราจีนบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 160 คน

#### 3.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรีมหาโพธิ อำเภอสรีมหาโพธิ จังหวัดปราจีนบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จากนักเรียนที่เรียนรายวิชาหน้าที่พลเมือง 2 จำนวน 5 ห้อง โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย มา 1 ห้องเรียน เป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 32 คน และอีก 1 ห้องเรียน เป็นกลุ่มควบคุม จำนวน 33 คน โดยกำหนดกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

กลุ่มทดลองเรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ จำนวน 32 คน

กลุ่มควบคุมเรียนจากการเรียนแบบปกติ จำนวน 33 คน

#### 3.3 ผู้เชี่ยวชาญ

ผู้เชี่ยวชาญ คือ ผู้ที่มีความรู้ความสามารถมีความชำนาญเพื่อประเมินด้านต่างๆ ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยใช้วิธีแนะนำอ้างอิงแบบลูกโซ่ (Snowball) คือ ด้วยวิธีการที่อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้วิจัยร่วมกันกำหนดผู้เชี่ยวชาญ แล้วให้ผู้เชี่ยวชาญแนะนำผู้เชี่ยวชาญท่านอื่นๆ จนครบตามจำนวนทั้งหมด 3 ด้าน ดังนี้

3.3.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา เป็นครูผู้สอนในโรงเรียนมัธยมศึกษา ต้องเป็นครูผู้สอนในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มีวิทยฐานะไม่น้อยกว่า คศ. 3 หรือมีผลงานทางวิชาการ

หรือวิจัยไม่น้อยกว่า 3 ผลงาน และมีประสบการณ์การสอนในระดับโรงเรียนมัธยมศึกษา ไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา

3.3.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและการนำเสนอเป็นผู้ที่มีคุณวุฒิการศึกษาระดับปริญญาโทขึ้นไป สาขาเทคโนโลยีทางการศึกษาหรือคอมพิวเตอร์หรือสาขาที่เกี่ยวข้องกับการทำสื่อ จำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินคุณภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์

3.3.3 ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยด้านการวัดและการประเมินผล เป็นผู้ที่มีคุณวุฒิการศึกษาระดับปริญญาโทขึ้นไปในสาขาการวัดและการประเมินผลการศึกษา หรือที่เกี่ยวข้องกับสาขาการวัดและการประเมินผล หรือมีประสบการณ์ในการวัดและการประเมินผล มาไม่น้อยกว่า 5 ปีจำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

### 3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ แบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ

3.4.1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในรายวิชาหน้าที่พลเมือง 2 ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีเนื้อหา 3 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่

- หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ความเป็นพลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ ทรงเป็นประมุข
- พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย
  - กระบวนการประชาธิปไตยและการมีส่วนร่วม
  - การรู้เท่าทันสื่อ ข่าวสาร และการคาดการณ์โดยใช้สื่อข้อมูล
- หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ความปรองดอง สมานฉันท์
- อัตลักษณ์ของสังคมพหุวัฒนธรรม
  - การเคารพและยอมรับความหลากหลายในสังคมพหุวัฒนธรรม
  - คุณค่าของการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ และการพึ่งพาอาศัยกัน
  - แนวทางการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ และการพึ่งพาอาศัยกัน
- หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ความมีวินัยในตนเอง
- ความมีวินัยในตนเอง
  - การปฏิบัติตนเป็นผู้มีวินัยในตนเอง

3.4.2 แบบประเมินคุณภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญ

3.4.3 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน

3.4.4 แบบประเมินการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และการเรียนแบบปกติ

3.4.5 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.4.1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูล ที่ได้จากการศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร หลักการ แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา จากนั้นนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาสังเคราะห์ ประกอบด้วยทฤษฎี ดังนี้

- 1) การสังเคราะห์เอกสารเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์
- 2) การสังเคราะห์เอกสารเกี่ยวกับวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกม
- 3) การสังเคราะห์เอกสารเกี่ยวกับการทำงานเป็นทีม

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ประกอบด้วยขั้นตอนการดำเนินการ ดังนี้

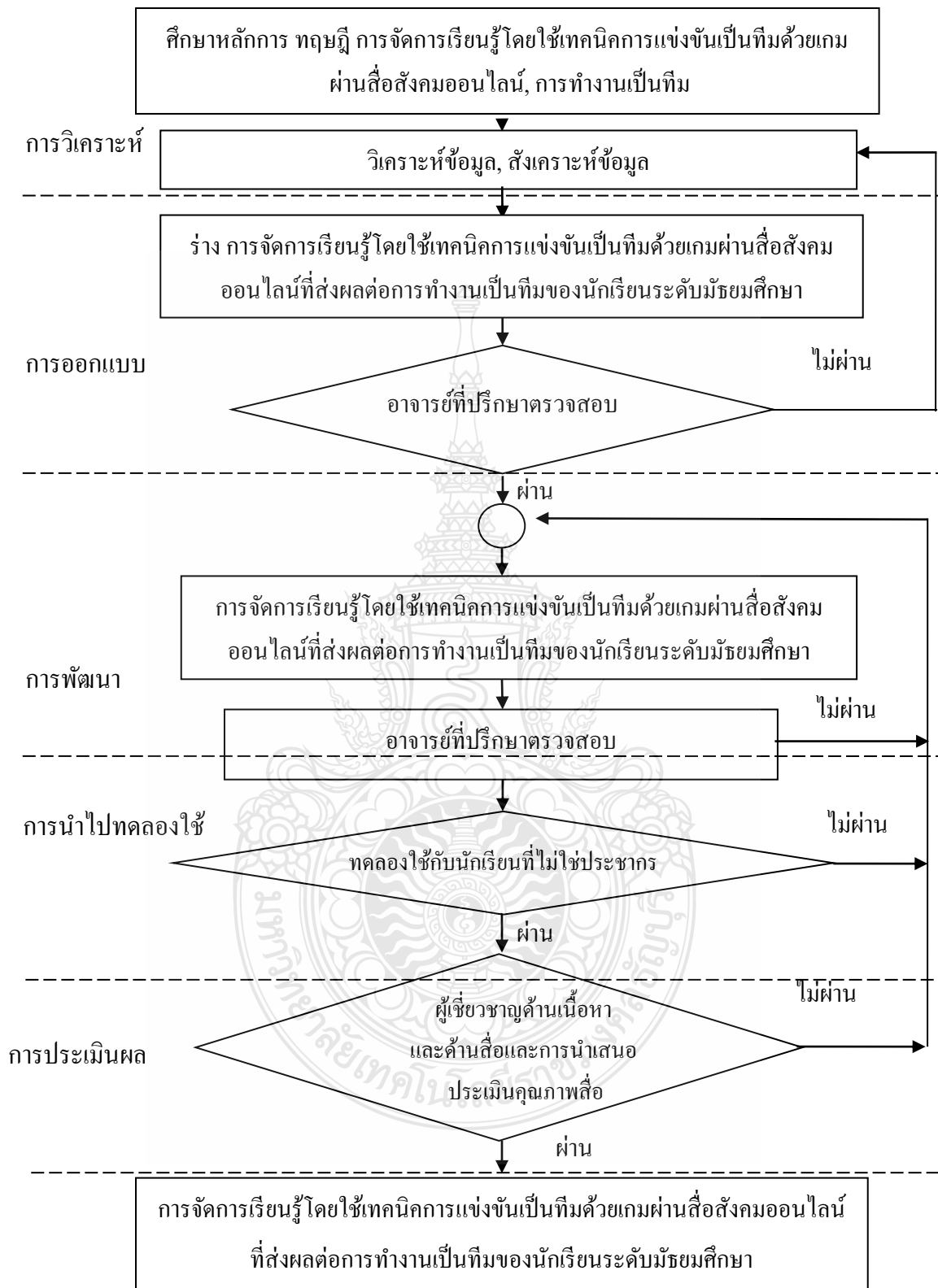
- 1) ร่างรูปแบบโดยทำการจัดวาง (Layout) การเชื่อมโยง (Link) เนื้อหา กิจกรรมในแต่ละหน่วยการเรียน
- 2) กำหนดวิธีการนำเสนอ เป็นการออกแบบหน่วยการเรียน เป็นแผนการนำเสนอหน่วยการเรียน

ขั้นตอนที่ 3 การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในการพัฒนาสื่อ นั้น ผู้วิจัยได้ให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจเป็นระยะ เพื่อปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม

- 1) สมัครอีเมลล์เพื่อใช้ในการสมัครเฟสบุ๊ค (facebook)

- 2) สมัครเป็นสมาชิกเฟสบุ๊ก (facebook)
  - 3) ออกแบบหน้าหลัก เฟสบุ๊ก (facebook) ด้วยรูปภาพประกอบสื่อที่น่าสนใจ จัดการ  
กลุ่มการเรียนของนักเรียน
  - 4) จัดทำสื่อการเรียนทั้ง 3 หน่วยการเรียนรู้ ด้วย โปรแกรม Microsoft PowerPoint
  - 5) จัดทำเกมการเรียนรู้แต่ละหน่วยการเรียนรู้ด้วยโปรแกรม Flash
  - 6) จัดทำข้อสอบออนไลน์ผ่าน Google drive
- ขั้นตอนที่ 4 นำไปทดลองใช้  
นำสื่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกม ไปใช้กับนักเรียนที่  
ไม่ใช่ประชากร และยังไม่ได้เรียนเนื้อหา จำนวน 30 คน เพื่อปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม
- ขั้นตอนที่ 5 การประเมิน  
ผู้วิจัยได้นำสื่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมให้  
ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพ ด้านเนื้อหาและด้านสื่อและการนำเสนอ เพื่อปรับปรุงแก้ไขคุณภาพของ  
สื่อให้สมบูรณ์





ภาพที่ 3.1 ขั้นตอนการพัฒนาสื่อ

3.4.2 แบบประเมินคุณภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาโดยผู้เชี่ยวชาญ

ผู้วิจัยได้ทำการสร้างแบบประเมินคุณภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา เป็นแบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อและการนำเสนอ เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา และนำมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง ซึ่งทำการประเมินด้านละ 3 ท่าน มีขั้นตอนดังนี้

3.4.2.1 ศึกษาแนวทางในการสร้างแบบประเมินการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา จากเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบการสร้างแบบประเมิน

3.4.2.2 วิเคราะห์คุณลักษณะที่ดีในการนำเสนอเนื้อหาและคุณสมบัติของสื่อออนไลน์ เพื่อสร้างแบบประเมินให้มีความสอดคล้องและครอบคลุมคุณสมบัติที่ต้องการประเมิน

3.4.2.3 สร้างแบบประเมินคุณภาพให้มีความสอดคล้องและครอบคลุมคุณสมบัติที่ต้องการประเมิน โดยกำหนดค่าระดับคะแนนของการประเมินคุณภาพการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยการใช้แบบวัดทัศนคติตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scales) ดังนี้ (ไชยยศ เรืองสุวรรณ, 2533, น.138)

ระดับ 5	หมายถึง	คุณภาพระดับดีมาก
ระดับ 4	หมายถึง	คุณภาพระดับดี
ระดับ 3	หมายถึง	คุณภาพระดับพอใช้
ระดับ 2	หมายถึง	คุณภาพระดับควรปรับปรุง
ระดับ 1	หมายถึง	คุณภาพระดับปรับปรุงอย่างยิ่ง

เกณฑ์แปลความหมายข้อมูล การประเมินคุณภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 2 ด้าน มีดังนี้ (ไชยยศ เรืองสุวรรณ, 2533, น.138)

คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 4.50 – 5.00	หมายถึง	มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก
คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 – 4.49	หมายถึง	มีคุณภาพอยู่ในระดับดี
คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 2.50 – 3.49	หมายถึง	มีคุณภาพอยู่ในระดับพอใช้
คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 1.50 – 2.49	หมายถึง	มีคุณภาพควรปรับปรุง
คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 1.00 – 1.49	หมายถึง	มีคุณภาพควรปรับปรุงอย่างยิ่ง

3.4.2.4 นำแบบประเมินคุณภาพฉบับร่าง เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจความถูกต้องของเนื้อหาตลอดจนความเหมาะสมของแบบประเมินคุณภาพ จากนั้นทำการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

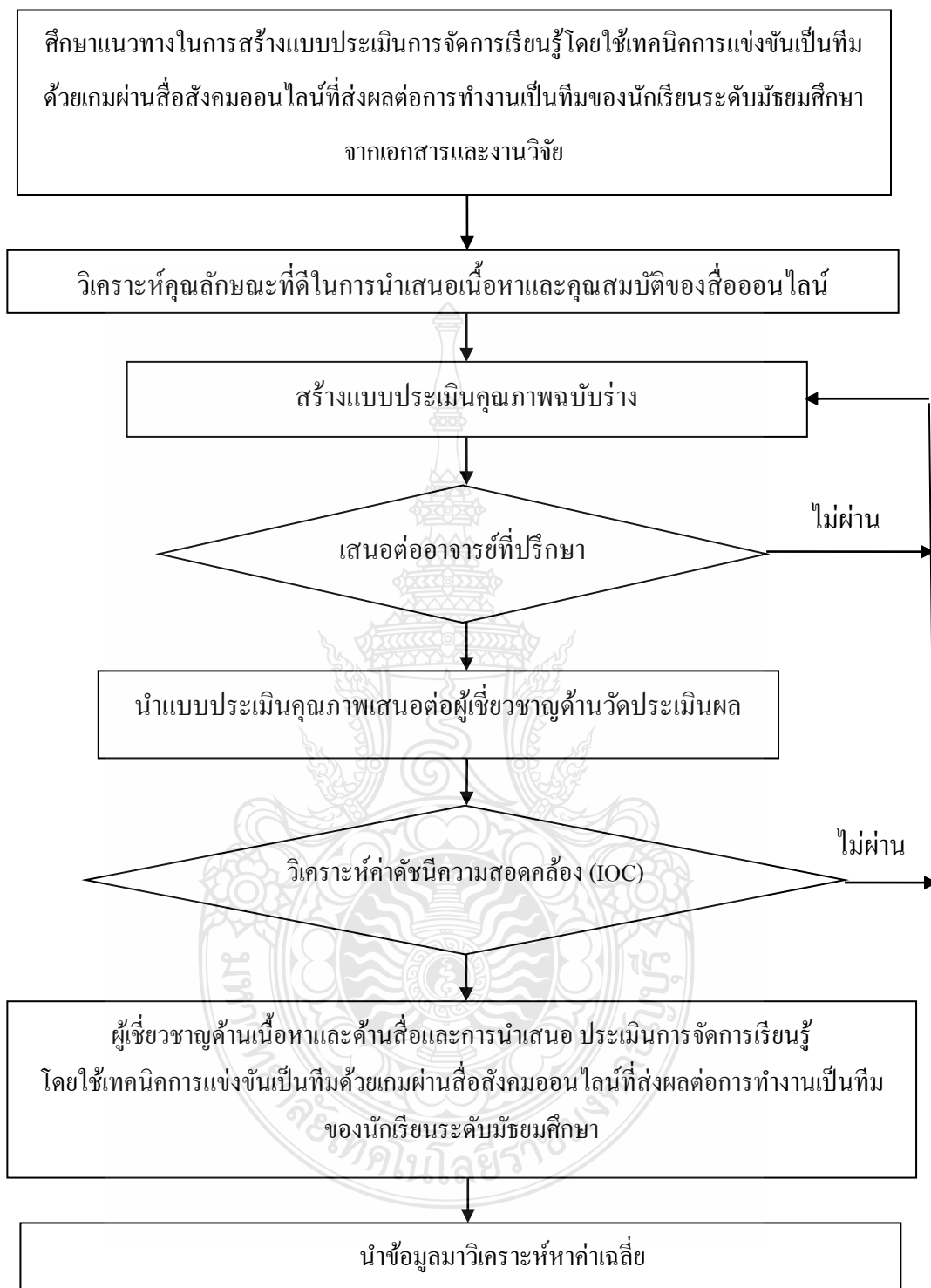
3.4.2.5 นำแบบประเมินคุณภาพที่ปรับปรุงแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยด้านการวัดและการประเมินผล จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของแบบประเมินคุณภาพ และหาค่าดัชนีความสอดคล้องของ ครอนบาค (IOC: Index for Item Objective Congruence) (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) โดยมีเกณฑ์ในการให้คะแนน คือ

- 1) ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามตรงตามวัตถุประสงค์ให้ตอบ +1
- 2) ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อคำถามตรงตามวัตถุประสงค์ให้ตอบ 0
- 3) ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามไม่ตรงตามวัตถุประสงค์ให้ตอบ -1

การตัดสินใจพิจารณาจากคะแนนดัชนีความสอดคล้อง ค่า IOC มีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ถือว่าข้อคำถามนั้นตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ส่วนข้อคำถามที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.5 ลงมาเป็นข้อคำถามที่ต้องปรับปรุงหรือตัดออก

3.4.2.6 นำแบบประเมินคุณภาพที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ และการนำเสนอประเมินคุณภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

3.4.2.7 นำแบบประเมินคุณภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ที่ประเมินแล้วมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ซึ่งการวิจัยครั้งนี้คุณภาพจะต้องได้รับคะแนนการประเมินโดยเฉลี่ยในระดับดีขึ้น



ภาพที่ 3.2 ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินคุณภาพสื่อ



### 3.4.3 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน

ผู้วิจัยได้ทำการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เป็นแบบประเมินสำหรับนักเรียน เพื่อวัดคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง มีขั้นตอนดังนี้

3.4.3.1 ศึกษาแนวทางในการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน จากเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์

3.4.3.2 วิเคราะห์แบบวัดผลสัมฤทธิ์ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

3.4.3.3 สร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน โดยมี 4 เลือก

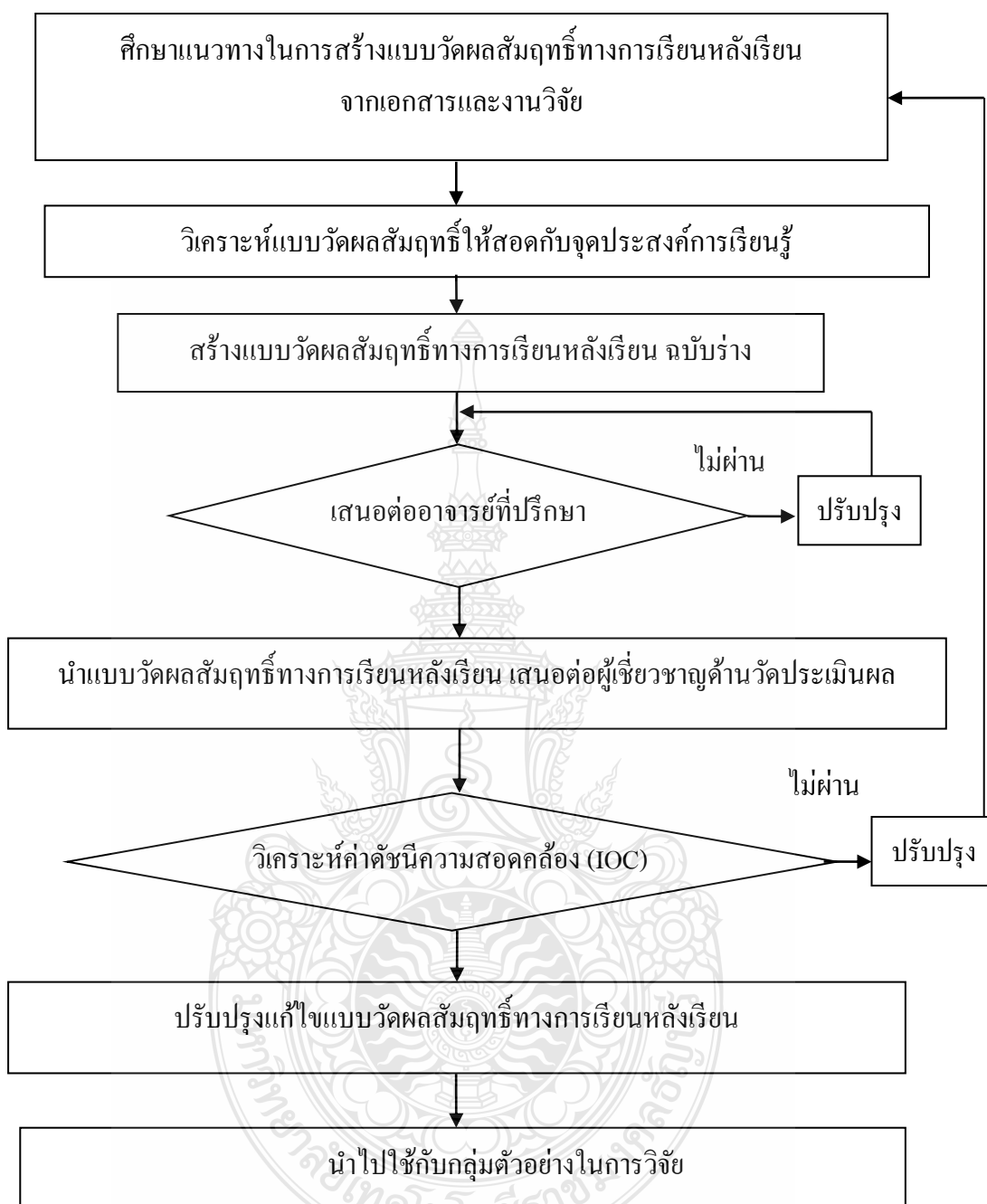
3.4.3.4 นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ฉบับร่างเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง จากนั้นทำการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

3.4.3.5 นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนที่ปรับปรุงแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย ด้านการวัดและการประเมินผล จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน และหาค่าดัชนีความสอดคล้องของ ครอนบาค (IOC: Index for Item Objective Congruence) (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) โดยมีเกณฑ์ในการให้คะแนน คือ

- 1) ถ้าแน่ใจว่าข้อความตรงตามวัตถุประสงค์ให้ตอบ +1
- 2) ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อความตรงตามวัตถุประสงค์ให้ตอบ 0
- 3) ถ้าแน่ใจว่าข้อความไม่ตรงตามวัตถุประสงค์ให้ตอบ -1

การตัดสินใจพิจารณาจากคะแนนดัชนีความสอดคล้อง ค่า IOC มีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ถือว่าข้อความนั้น ตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ส่วนข้อความที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.5 ลงมาเป็นข้อความที่ต้องปรับปรุงหรือตัดออก

3.4.3.6 นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย



ภาพที่ 3.3 ขั้นตอนการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน

### 3.4.4 แบบประเมินการทำงานเป็นทีมของนักเรียน

ผู้วิจัยได้ทำการสร้างแบบประเมินการทำงานเป็นทีมของนักเรียนเป็นแบบประเมินสำหรับครูผู้สอนเพื่อให้ครูผู้สอนประเมินการทำงานเป็นทีมของนักเรียน ซึ่งสร้างแบบประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales) และเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริก ขั้นตอนการสร้างดังนี้

3.4.4.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการทำงานเป็นทีมของนักเรียน แนวทางการสร้างแบบประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales) และเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริก

3.4.4.2 กำหนดคำชี้แจง จุดประสงค์ และประเด็นในการประเมินให้สอดคล้องกับการทำงานเป็นทีมของนักเรียน

3.4.4.3 สร้างแบบประเมินการทำงานเป็นทีมของนักเรียน โดยมีลักษณะเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริก

3.4.4.4 นำแบบประเมินการทำงานเป็นทีมของนักเรียนฉบับร่าง เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาตลอดจนความเหมาะสมของแบบประเมินการทำงานเป็นทีมจากนั้นทำการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

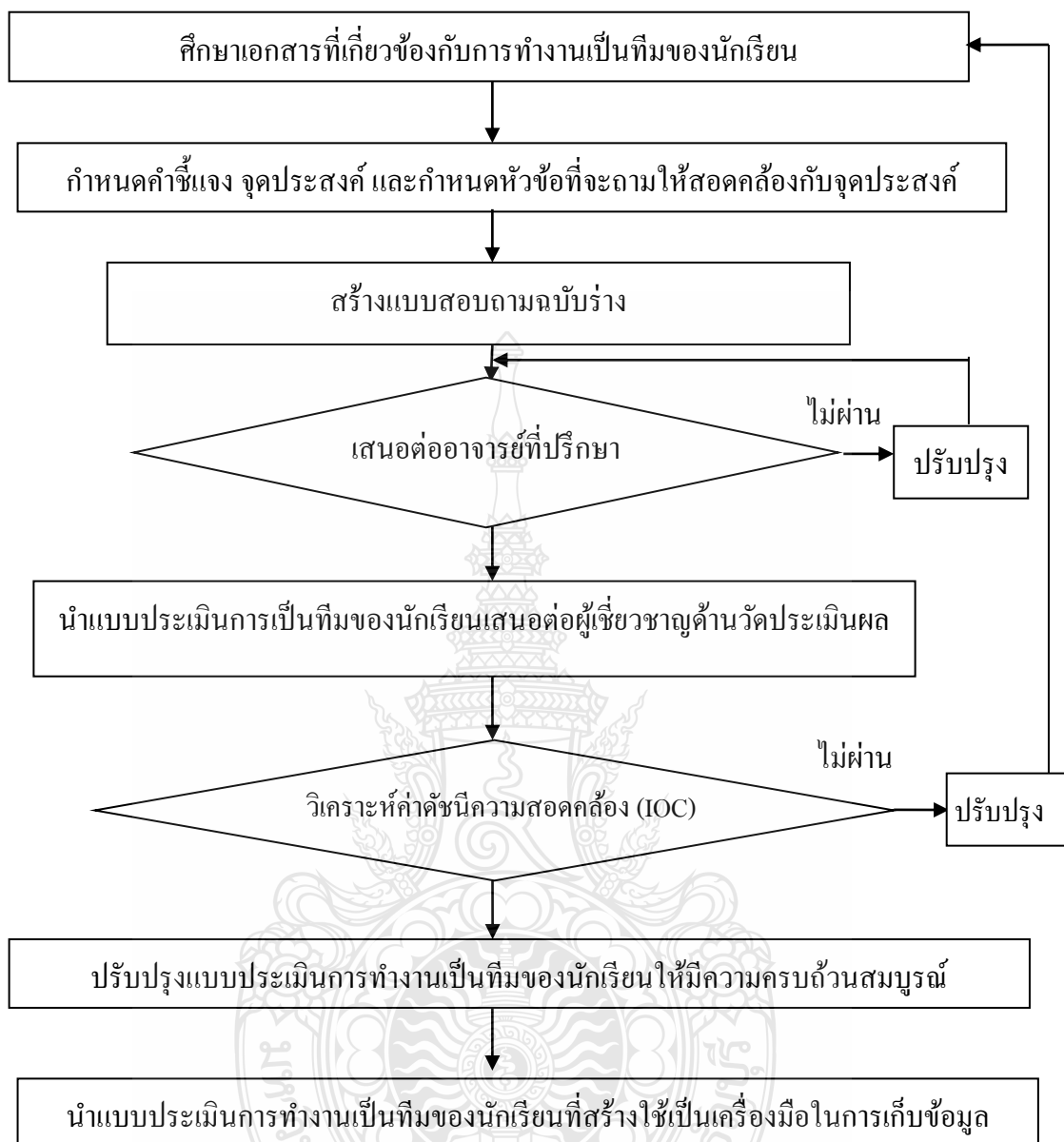
3.4.4.5 นำแบบประเมินการทำงานเป็นทีมของนักเรียนที่ปรับปรุงแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยด้านการวัดและการประเมินผล จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของแบบประเมินการทำงานเป็นทีม และหาค่าดัชนีความสอดคล้องของ ครอนบาค (IOC: Index for Item Objective Congruence) (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) โดยมีเกณฑ์ในการให้คะแนน คือ

- 1) ถ้าแน่ใจว่าข้อความตรงตามวัตถุประสงค์ให้ตอบ +1
- 2) ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อความตรงตามวัตถุประสงค์ให้ตอบ 0
- 3) ถ้าแน่ใจว่าข้อความไม่ตรงตามวัตถุประสงค์ให้ตอบ -1

การตัดสินใจพิจารณาจากคะแนนดัชนีความสอดคล้อง ค่า IOC มีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ถือว่าข้อความนั้น ตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ส่วนข้อความที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.5 ลงมาเป็นข้อความที่ต้องปรับปรุงหรือตัดออก

3.4.4.6 ปรับปรุงแบบประเมินการทำงานเป็นทีมของนักเรียนให้มีความครบถ้วนสมบูรณ์

3.4.4.7 นำแบบประเมินการทำงานเป็นทีมของนักเรียนที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วนำมาจัดพิมพ์เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลต่อไป



ภาพที่ 3.4 ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินการทำงานเป็นทีมของนักเรียน

3.4.5 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์

ผู้วิจัยสร้างสอบถามความพึงพอใจซึ่งเป็นแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา เพื่อทราบถึงข้อมูลในด้านความพึงพอใจของผู้ใช้ มีขั้นตอนในการสร้างและพัฒนา ดังต่อไปนี้

3.4.3.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามในด้านทฤษฎี และวิธีการสร้าง

3.4.3.2 กำหนดคำชี้แจงจุดประสงค์และกำหนดหัวข้อที่จะถามให้สอดคล้องกับจุดประสงค์

3.4.3.3 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยการใช้แบบวัดทัศนคติตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scales) ดังนี้ (ไชยยศ เรืองสุวรรณ, 2533, น.138)

- ระดับ 5 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด
- ระดับ 4 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
- ระดับ 3 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
- ระดับ 2 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย
- ระดับ 1 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

เกณฑ์แปลความหมายข้อมูล แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยกลุ่มตัวอย่าง มีดังนี้ (ไชยยศ เรืองสุวรรณ, 2533, น.138)

- คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 4.50 – 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด
- คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 – 4.49 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
- คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 2.50 – 3.49 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
- คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 1.50 – 2.49 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อย
- คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 1.00 – 1.49 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

3.4.3.4 นำแบบสอบถามฉบับร่างเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาตลอดจนความเหมาะสมของแบบสอบถาม จากนั้นทำการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

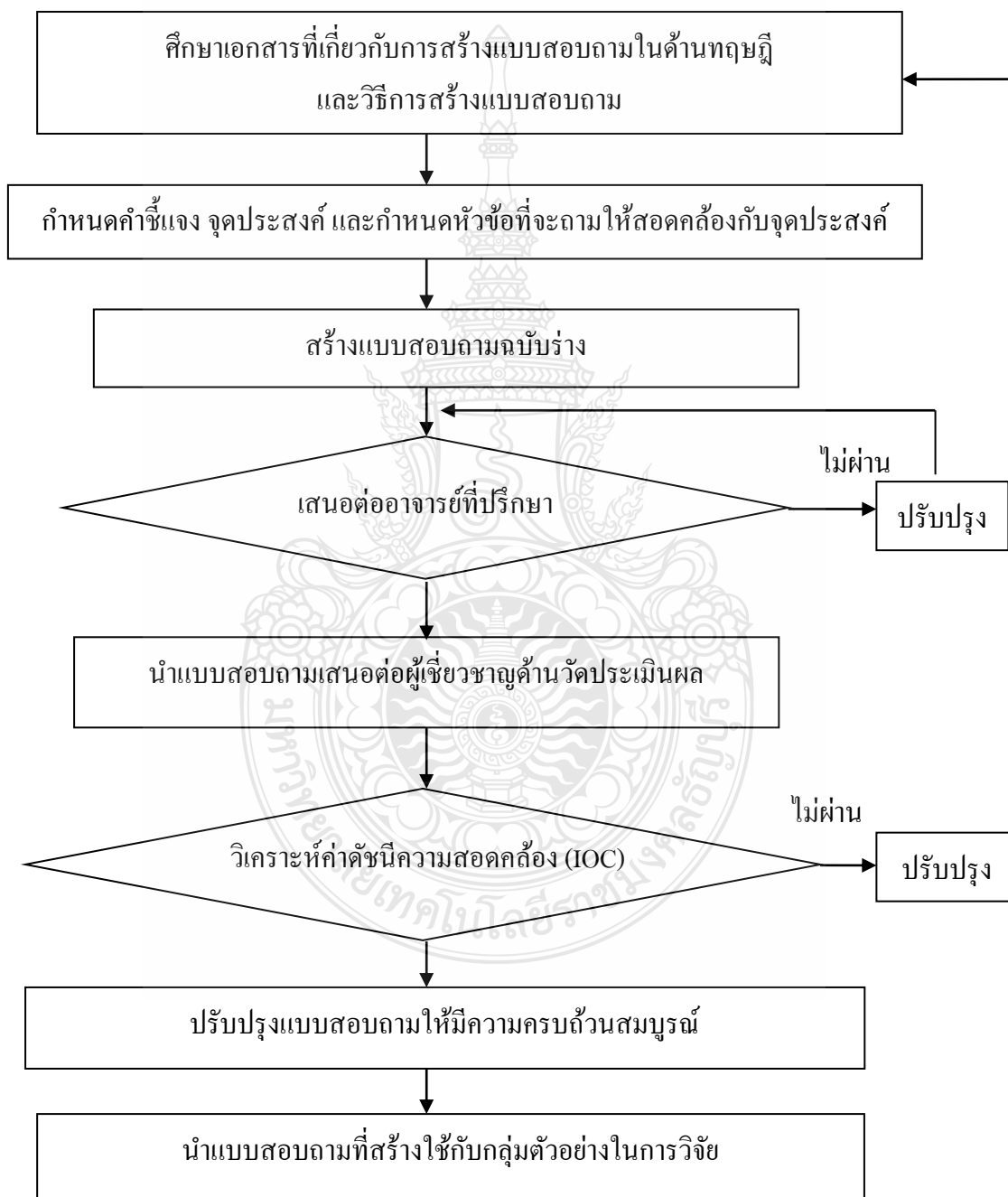
3.4.3.5 นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยด้านการวัดและการประเมินผล จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของแบบสอบถาม และหาค่าดัชนีความสอดคล้องของ ครอนบาค (IOC: Index for Item Objective Congruence) (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) โดยมีเกณฑ์ในการให้คะแนน คือ

- 1) ถ้าแน่ใจว่าข้อความตรงตามวัตถุประสงค์ให้ตอบ +1
- 2) ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อความตรงตามวัตถุประสงค์ให้ตอบ 0
- 3) ถ้าแน่ใจว่าข้อความไม่ตรงตามวัตถุประสงค์ให้ตอบ -1

การตัดสินใจพิจารณาจากคะแนนดัชนีความสอดคล้อง ค่า IOC มีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ถือว่าข้อคำถามนั้น ตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ส่วนข้อคำถามที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.5 ลงมาเป็นข้อคำถามที่ต้องปรับปรุงหรือตัดออก

3.4.3.6 ปรับปรุงแบบสอบถามให้มีความครบถ้วนสมบูรณ์

3.4.3.7 นำแบบสอบถามที่สร้างใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย



ภาพที่ 3.5 ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

### 3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย ดังนี้

#### 3.5.1 ชั้นเตรียมการทดลอง

##### 3.5.1.1 ชั้นเตรียมเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ซึ่งประกอบด้วย

- 1) ครูผู้สอนเตรียมห้องเรียนและเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์
- 2) แบบประเมินการทำงานเป็นทีมของนักเรียน
- 3) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน
- 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

3.5.1.2 เตรียมนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มทดลองจำนวน 32 คน แจกให้นักเรียนทราบวันเวลา เพื่อชี้แจงรายละเอียดการดำเนินการทดลอง

##### 3.5.1.3 แบบแผนการทดลอง

ER - X<sub>1</sub> O<sub>2</sub>

CR - X<sub>2</sub> O<sub>2</sub>

เมื่อ ER หมายถึง การสุ่มกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มทดลอง

CR หมายถึง การสุ่มกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มควบคุม

X<sub>1</sub> หมายถึง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์

X<sub>2</sub> หมายถึง การเรียนแบบปกติ

O<sub>2</sub> หมายถึง การทำงานเป็นทีมของนักเรียนหลังเรียน

O<sub>2</sub> หมายถึง การทำงานเป็นทีมของนักเรียนหลังเรียน

#### 3.5.2 ชั้นดำเนินการทดลอง

3.5.2.1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองด้วยตนเอง โดยทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มทดลอง 1 ห้องเรียน จำนวน 32 คน และกลุ่มควบคุม 1 ห้องเรียน จำนวน 33 คน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรีมหาโพธิ อำเภอสรีมหาโพธิ จังหวัดปราจีนบุรี มีลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

กลุ่มทดลอง จำนวน 32 คน

1) ชี้แจงและอธิบายให้ทราบถึงการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

2) ดำเนินการเรียนรู้จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

3) หลังจากเรียนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์แต่ละหน่วยการเรียนรู้เรียบร้อยแล้ว ครูผู้สอนและนักเรียนในกลุ่มจะประเมินการทำงานเป็นทีมของนักเรียนจากกิจกรรมการเรียน

4) หลังจากเรียนจบภาคเรียนแล้วให้นักเรียนทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน

5) หลังจากทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนแล้วให้นักเรียนกลุ่มทดลองทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์

6) รวบรวมข้อมูลทั้งหมดและวิเคราะห์โดยวิธีทางสถิติ

7) สรุปผลที่ได้จากการทดลอง

กลุ่มควบคุม จำนวน 33 คน

1) ชี้แจงและอธิบายให้ทราบถึงการเรียนรู้รายวิชา หน้าที่พลเมือง 2

2) ดำเนินการสอนแบบปกติ

3) หลังจากเรียนจบแต่ละหน่วยการเรียนรู้ให้ครูผู้สอนและนักเรียนในกลุ่มประเมินการทำงานเป็นทีมของนักเรียนจากกิจกรรมการเรียน

4) หลังจากเรียนจบภาคเรียนแล้วให้นักเรียนทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน

5) รวบรวมข้อมูลทั้งหมดและวิเคราะห์โดยวิธีทางสถิติ

6) สรุปผลที่ได้จากการทดลอง

3.5.2.2 ระยะเวลาการเก็บข้อมูลในการดำเนินการทดลองการเรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ผู้วิจัยมีการกำหนดระยะเวลาในการทดลองและเก็บข้อมูลเป็นระยะเวลา 1 ภาคเรียน โดยใช้ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558



### 3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Windows (Statistical Package for the Social Sciences for Windows) โดยวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

#### 3.6.1 การหาคุณภาพของเครื่องมือ ใช้สถิติในการวิเคราะห์ดังนี้

1) สถิติที่ใช้ในการหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาในแบบประเมินคุณภาพสื่อ แบบการทำงานเป็นทีมของผู้เรียน แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจของการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ผู้วิจัยใช้การหาค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ โดยพิจารณาจากค่าดัชนีความสอดคล้องของ ครอนบาค (IOC: Index for Item Objective Congruence) (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) ซึ่งค่า IOC มีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ถือว่าข้อคำถามข้อนั้นตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย มีสูตรดังนี้

$$IOC = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ IOC คือ ดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์

$\sum X$  คือ ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N คือ จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2) การหาค่าอำนาจจำแนกของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ข้อสอบรายข้อ ใช้วิธีวิเคราะห์แบบอิงเกณฑ์ของเบรนนาน (Bernnan) (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) ดังนี้

$$B = \frac{U}{N_1} - \frac{L}{N_2}$$

เมื่อ B แทน ค่าอำนาจจำแนก

U แทน จำนวนผู้รอบรู้หรือผู้สอบผ่านเกณฑ์ที่ตอบถูก

L แทน จำนวนผู้ไม่รอบรู้หรือผู้สอบไม่ผ่านเกณฑ์ที่ตอบถูก

$N_1$  แทน จำนวนผู้รอบรู้ที่สอบผ่านเกณฑ์

$N_2$  แทน จำนวนผู้ไม่รอบรู้หรือผู้สอบไม่ผ่านเกณฑ์

3) การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้วิธีการของ โลเวท (Lovett) (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) ดังนี้

$$r_{cc} = 1 - \frac{K \sum x_i - \sum x_i^2}{(k-1) \sum (x_i - C)^2}$$

เมื่อ $r_{cc}$	แทน	ความเชื่อมั่นของแบบวัดผลสัมฤทธิ์
K	แทน	จำนวนข้อสอบ
$X_i$	แทน	คะแนนของแต่ละข้อ
C	แทน	คะแนนเกณฑ์หรือจุดตัดของแบบวัดผลสัมฤทธิ์

3.6.2 การวิเคราะห์ข้อมูลของผู้เชี่ยวชาญในการประเมินคุณภาพการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

1) ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) มีสูตรการหาดังนี้

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ  $\bar{X}$  แทน ค่าเฉลี่ย

$\sum X$  แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N แทน จำนวนข้อมูล

2) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีสูตรการหาดังนี้

$$S.D. = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ S.D. = ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\sum X$  = ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

$(\sum X)^2$  = ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง

N = จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

3) การวิเคราะห์คะแนนความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3.1 ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) มีสูตรการหาดังนี้

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ  $\bar{X}$  แทน ค่าเฉลี่ย

$\sum X$  แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N แทน จำนวนข้อมูล

### 3.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) มีสูตรการหาดังนี้

$$S.D. = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ	S.D.	=	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$\sum X$	=	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	$(\sum X)^2$	=	ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง
	N	=	จำนวนผู้เรียน

4) เปรียบเทียบการทำงานเป็นทีมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนแบบปกติ ของกลุ่มเป้าหมายเป็นอิสระต่อกันใช้ t-test (Independent Samples) โดยมีสูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553)

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\left(\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}\right)\left(\frac{n_1 - n_2}{n_1 n_2}\right)}}$$

เมื่อ	t	แทน	ค่าสถิติใช้ในการเปรียบเทียบค่าวิกฤตในการแจกแจงแบบเพื่อทราบความมีนัยสำคัญ
	$X_1, X_2$	แทน	คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มเป้าหมาย 1 และกลุ่มเป้าหมาย 2 ตามลำดับ
	$n_1, n_2$	แทน	ขนาดของกลุ่มเป้าหมาย 1 และกลุ่มเป้าหมาย 2 ตามลำดับ
	$S_1, S_2$	แทน	ความแปรปรวนของกลุ่มเป้าหมาย 1 และกลุ่ม 2 ตามลำดับ

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่มีคุณภาพ

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนแบบปกติ

4.3 การวิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนแบบปกติ

4.4 การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

#### 4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่มีคุณภาพ

โดยการวิเคราะห์หาคุณภาพของการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ผู้วิจัยได้นำเสนอการพัฒนาที่มีคุณภาพได้ ดังนี้

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัศึกษามีคุณภาพ โดยผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ

ตารางที่ 4.1 การหาคุณภาพโดยใช้ค่าเฉลี่ยจากคะแนนเฉลี่ยเต็ม 5 จากแบบประเมินคุณภาพสื่อ

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. การออกแบบ			
1.1 ความครอบคลุมของการให้ข้อมูลพื้นฐาน เช่น จุดประสงค์ คำชี้แจง	4.67	0.58	ดีมาก
1.2 การควบคุมเส้นทางการเดินของบทเรียน	4.67	0.58	ดีมาก
1.3 การเชื่อมโยงเนื้อหาของบทเรียน	4.67	0.58	ดีมาก
1.4 การให้ผลย้อนกลับเสริมแรง	4.33	0.58	ดี
1.5 วิธีการโต้ตอบของบทเรียน	4.33	0.58	ดี
1.6 การนำเสนอชื่อเรื่องหลักของบทเรียน	4.00	0.00	ดี
1.7 ความเหมาะสมในการจัดการของบทเรียน	4.33	0.58	ดี
รวม	4.43	0.25	ดี
2. ตัวอักษร และสี			
2.1 รูปแบบของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอ	4.33	0.58	ดี
2.2 ขนาดของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอ	4.00	0.00	ดี
2.3 สีของตัวอักษรโดยภาพรวม	4.33	0.58	ดี
2.4 สีของพื้นหลังบทเรียน โดยภาพรวม	4.00	0.00	ดี
2.5 สีของภาพและกราฟิกโดยภาพรวม	4.33	0.58	ดี
รวม	4.20	0.18	ดี
3. การจัดการบทเรียน			
3.1 เทคนิคการนำเสนอเนื้อหาแต่ละส่วน	4.33	0.58	ดี
3.2 การลำดับเนื้อหาให้ผู้เรียน	4.00	0.00	ดี
3.3 ปฏิสัมพันธ์และการให้ผลตอบกลับ	4.67	0.58	ดีมาก
3.4 การบริหารจัดการข้อมูลผู้เรียนและผู้สอน	4.67	0.58	ดีมาก
3.5 การจัดให้ผู้เรียนในกลุ่มมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม	4.33	0.58	ดี
3.6 ระบบจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมสามารถใช้งานได้สะดวก	4.67	0.58	ดีมาก

**ตารางที่ 4.1** การหาคุณภาพโดยใช้ค่าเฉลี่ยจากคะแนนเฉลี่ยเต็ม 5 จากแบบประเมินคุณภาพสื่อ (ต่อ)

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
3.7 นักเรียนสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างนักเรียนด้วยกันและระหว่างนักเรียนกับผู้สอน	4.67	0.00	ดีมาก
รวม	4.48	0.26	ดี
<b>4. ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก</b>			
4.1 การบริการแหล่งค้นคว้าข้อมูลด้านวิชาการและอื่นๆ	4.00	0.00	ดี
4.2 การบริการดาวน์โหลดเอกสารประกอบการเรียน	4.67	0.58	ดีมาก
4.3 การติดต่อสื่อสารผ่านกล่องข้อความ	4.33	0.00	ดี
รวม	4.33	0.34	ดี

จากตารางที่ 4.1 จากคะแนนเฉลี่ยจากแบบประเมินคุณภาพสื่อของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน โดยมีการสรุปผล ดังนี้ ด้านการจัดการบทเรียนจากคะแนนเฉลี่ยเต็ม 5 ได้เฉลี่ยออกมาทั้ง 3 ท่าน 4.48 ด้านการออกแบบของสื่อ จากคะแนนเฉลี่ยเต็ม 5 ได้เฉลี่ยออกมาทั้ง 3 ท่าน 4.43 ด้านสิ่งอำนวยความสะดวกจากคะแนนเฉลี่ยเต็ม 5 ได้เฉลี่ยออกมาทั้ง 3 ท่าน 4.33 และด้านตัวอักษรและสีจากคะแนนเฉลี่ยเต็ม 5 ได้เฉลี่ยออกมาทั้ง 3 ท่าน 4.20 ซึ่งคะแนนแต่ละด้านมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับที่สื่อมีคุณภาพที่ดี

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่มีคุณภาพโดยผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

**ตารางที่ 4.2** การหาคุณภาพโดยใช้ค่าเฉลี่ยจากคะแนนเฉลี่ยเต็ม 5 จากแบบประเมินคุณภาพเนื้อหา

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ความสอดคล้องระหว่างเนื้อหากับวัตถุประสงค์	4.67	0.58	ดีมาก
2. ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับระดับนักเรียน	4.33	0.58	ดี
3. ความถูกต้องของเนื้อหา	5.00	0.00	ดีมาก
4. ความสมบูรณ์ของเนื้อหา	4.67	0.58	ดีมาก

ตารางที่ 4.2 การหาคุณภาพโดยใช้ค่าเฉลี่ยจากคะแนนเฉลี่ยเต็ม 5 จากแบบประเมินคุณภาพเนื้อหา  
(ต่อ)

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
5. เนื้อหามีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	4.67	0.58	ดีมาก
6. ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอเนื้อหามีความต่อเนื่องกัน	4.67	0.58	ดีมาก
7. ความน่าสนใจในการดำเนินเนื้อหา	4.00	0.00	ดี
8. กิจกรรมการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับเนื้อหา	4.67	0.58	ดีมาก
รวม	4.58	0.30	ดีมาก

จากตารางที่ 4.2 จากคะแนนเฉลี่ยจากแบบประเมินคุณภาพเนื้อหาของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน โดยมีการสรุปผลโดยคะแนนเต็ม 5 ของรายการประเมินทั้งหมดซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.58 ซึ่งคะแนนแต่ละรายการมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับที่เนื้อหาที่มีคุณภาพที่ดีมาก

#### 4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนแบบปกติ

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนแบบปกติ สามารถนำเสนอผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ ดังตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนแบบปกติ

การทดลอง	n	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig.
1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์	32	36.38	1.70	10.16	.02*
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปกติ	33	29.09	3.69		

\*p<.05

จากตารางที่ 4.3 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 36.38 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.70 ส่วนการเรียนแบบปกติผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 29.09 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.69 เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีผลทดลองพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการเรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

#### 4.3 การวิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนแบบปกติ

การเปรียบเทียบการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนแบบปกติสามารถนำเสนอผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาได้ดังตารางที่ 4.4

ตารางที่ 4.4 การเปรียบเทียบการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนแบบปกติ

การทดลอง	n	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig.
1. การทำงานเป็นทีมจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์	32	18.31	0.53	19.00	.02*
2. การทำงานเป็นทีมจากการเรียนแบบปกติ	33	15.06	0.81		

\*p<.05

จากตารางที่ 4.4 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ พบว่า การทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 18.31 ส่วนเบี่ยงเบน



มาตรฐาน 0.53 ส่วนการเรียนรู้แบบปกติการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 15.06 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.81 เมื่อเปรียบเทียบการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีผลทดลอง พบว่า การทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์สูงกว่าการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการเรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

#### 4.4 การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

เมื่อทำการทดลองใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา แล้วได้ดำเนินการให้นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยมีผลการวิเคราะห์ที่ได้ดังตารางที่ 4.5

ตารางที่ 4.5 ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา จำนวน 32 คน

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ด้านเนื้อหา			
1.1 เนื้อหาชัดเจนและเข้าใจง่าย	4.28	0.68	พอใจมาก
1.2 การนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ ชวนติดตาม	4.72	0.46	พอใจมากที่สุด
1.3 ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอเนื้อหาที่มีความต่อเนื่องกัน	4.44	0.56	พอใจมาก
1.4 กิจกรรม/ใบงานในการจัดการเรียนการสอนเหมาะสม	4.41	0.61	พอใจมาก
รวม	4.46	0.19	พอใจมาก
2. ด้านสื่อสังคมออนไลน์			
2.1 สื่อการสอนนี้ช่วยให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเพิ่มขึ้น	4.47	0.50	พอใจมาก
2.2 การให้คำแนะนำ และช่วยเหลือ	4.41	0.50	พอใจมาก
2.3 การจัดกลุ่มให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม	4.56	0.50	พอใจมากที่สุด

ตารางที่ 4.5 ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีม  
ด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับ  
มัธยมศึกษา จำนวน 32 คน (ต่อ)

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
2.4 ความง่ายและสะดวกในการเรียนรู้ของนักเรียน	4.47	0.51	พอใจมาก
รวม	4.48	0.06	พอใจมากที่สุด
3. ด้านการทำงานเป็นทีม			
3.1 โครงสร้างของสื่อสังคมออนไลน์สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้การทำงานเป็นทีม	4.53	0.63	พอใจมากที่สุด
3.2 กิจกรรม/ใบงานในระหว่างบทเรียนช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้การทำงานเป็นทีม	4.41	0.50	พอใจมาก
3.3 มีคำแนะนำในการเรียนที่สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้การทำงานเป็นทีม	4.50	0.51	พอใจมากที่สุด
3.4 กิจกรรมโต้แข่งขันช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้การทำงานเป็นทีม	4.63	0.49	พอใจมากที่สุด
3.5 การปฏิสัมพันธ์บนสื่อสังคมออนไลน์ช่วยสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้การทำงานเป็นทีม	4.56	0.50	พอใจมากที่สุด
รวม	4.53	0.08	พอใจมากที่สุด
4. ด้านการวัดและประเมินผล			
4.1 การบันทึกกิจกรรม และการติดตามผลการเรียนของนักเรียน	4.34	0.48	พอใจมาก
4.2 ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักการทำงานเป็นทีม	4.63	0.49	พอใจมากที่สุด
4.3 ส่งเสริมให้ผู้เรียนนำความรู้จากเนื้อหาในชีวิตประจำวัน	4.53	0.67	พอใจมากที่สุด
4.4 คำถามในแบบทดสอบมีความชัดเจน	4.19	0.64	พอใจมาก
4.5 แบบทดสอบมีความยาก-ง่าย เหมาะสมกับระดับของนักเรียน	4.41	0.50	พอใจมาก
รวม	4.42	0.17	พอใจมาก

จากตารางที่ 4.5 ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการ  
แข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับ  
มัธยมศึกษา จำนวน 32 คน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยของด้านการทำงาน  
เป็นทีมอยู่ที่ 4.53 ด้านสื่อสังคมออนไลน์อยู่ที่ 4.48 ด้านเนื้อหาอยู่ที่ 4.46 และด้านการวัดและ  
ประเมินผล 4.42 ซึ่งคะแนนแต่ละด้านมีคะแนนเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.47 อยู่ในระดับมาก



## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการทดลอง เพื่อศึกษาผลของการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยสามารถสรุปได้ดังนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
- 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนแบบปกติ
- 3) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนแบบปกติ
- 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

- 1) ประชากรในการวิจัยนี้เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรีมหาโพธิ์ อำเภอศรีมหาโพธิ์ จังหวัดปราจีนบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 160 คน
- 2) กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรีมหาโพธิ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จาก 5 ห้องเรียน โดยเลือกกลุ่มอย่างง่ายมา 1 ห้องเรียน เป็นกลุ่มทดลองจำนวน 32 คน และอีก 1 ห้องเรียน เป็นกลุ่มควบคุม จำนวน 33 คน

เครื่องมือที่ใช้วิจัย ผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

- 1) การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
- 2) แบบประเมินการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญ

3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์

4) แบบประเมินการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์และการเรียนแบบปกติ

5) แบบประเมินการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และการเรียนแบบปกติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลทางการวิจัย ผู้วิจัยเลือกใช้โปรแกรมช่วยการวิเคราะห์การวิจัยทางการศึกษามาช่วย ในการวิเคราะห์ผลดังต่อไปนี้

1) ดำเนินการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาด้วยผู้เชี่ยวชาญโดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้องในการวิเคราะห์ความสอดคล้อง (IOC)

2) ดำเนินการวิเคราะห์ความคิดเห็นด้านความชัดเจนความคิดเห็นในเนื้อหาด้วยผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนพื้นฐานในการวิเคราะห์

3) ดำเนินการวิเคราะห์ความคิดเห็นด้านความชัดเจนความคิดเห็นและคุณภาพในด้านสื่อด้วยผู้เชี่ยวชาญโดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนพื้นฐานในการวิเคราะห์

4) ดำเนินการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนแบบปกติโดยใช้สถิติ t-test (Independent Samples)

5) ดำเนินการเปรียบเทียบการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ที่เรียนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนแบบปกติโดยใช้สถิติ t-test (Independent Samples)

6) ดำเนินการหาผลความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนพื้นฐานในการวิเคราะห์

## 5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 คุณภาพของการพัฒนาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.36 อยู่ในระดับดี

5.1.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.1.3 คะแนนการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สูงกว่าคะแนนการทำงานเป็นทีมของนักเรียนที่เรียนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.1.4 ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา อยู่ในระดับมาก

## 5.2 อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

ในการทำงานวิจัย เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ผู้วิจัยได้ทำการหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ก่อนทำการวิเคราะห์และสังเคราะห์ โดยมีที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญในแต่ละด้านคอยแนะนำแนวทางการทำงานวิจัยตามแนวทางของกระบวนการทำงานวิจัย เป็นผลให้การทำงานเป็นไปด้วยความเรียบร้อย ตั้งแต่กระบวนการสร้างสื่อ หากคุณภาพสื่อ การทดลองและการสรุปผล โดยมีการทดลองเป็นที่น่าพอใจ สรุปผลได้ดังนี้

5.2.1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.36 แสดงว่าสื่ออยู่ในระดับดี และมีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี อันเนื่องมาจากสาเหตุ ดังนี้

ประการที่ 1 ด้านเนื้อหา ขั้นตอนและวิธีการนำเสนอเนื้อหา ได้ผ่านการตรวจสอบข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดย

ภาพรวมแล้ว ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นอยู่ในระดับดีมาก อีกทั้งผู้เรียนสามารถเลือกเรียนเนื้อหาได้อย่างอิสระ เพราะนักเรียนในโรงเรียนมัธยมกำลังมีความสนใจเรียนรู้อย่างกว้างขวาง ซึ่งเกิดขึ้นเอง (พัชรพิลาวงศ์) โดยธรรมชาติในตัวผู้เรียน ผู้เรียนแต่ละคนย่อมมีวิธีเรียนแบบที่ตนชอบ ฉะนั้นผู้เรียนสามารถเลือกวิธีเรียนที่เหมาะสมกับตนเอง ขณะเดียวกันผู้เรียนก็มีอิสระในการเลือกเรียนบทเรียนได้

ประการที่ 2 ด้านกระบวนการเรียนรู้ สื่อที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นนี้ ใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกม โดยศึกษากระบวนการเรียนรู้ และนำมาปรับใช้ในการออกแบบเพื่อทำการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยในสื่อจะมีกระบวนการเรียนรู้ทั้ง 5 ขั้นตอน คือ 1) การเตรียมเนื้อหา 2) การจัดทีม 3) การเรียนรู้ 4) การแข่งขัน และ 5) การยอมรับความสำเร็จของทีม (สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ) ซึ่งง่ายต่อการเรียนรู้ของนักเรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนที่มีความสามารถต่างกันได้เรียนรู้ร่วมกัน ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกและเรียนรู้ทักษะทางสังคมโดยตรง ในการกระบวนการเรียนรู้จำเป็นอย่างมาก เพราะเป็นการกระตุ้นความกระตือรือร้นให้นักเรียนอยากเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น

ประการที่ 3 ด้านรูปแบบการนำเสนอการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นนี้ ได้จัดเนื้อหาและภาระงานผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เนื้อหามีการจัดเรียงลำดับของเนื้อหาเป็นไปตามลำดับขั้นตอนการเรียนรู้ ตามจุดประสงค์ และผู้เรียนได้ใช้สื่อการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีสังคมออนไลน์ช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้เรียนและระหว่างผู้เรียนและผู้สอนผ่านพื้นที่การสื่อสารด้วยสังคมออนไลน์ (กัญจน์ ผลภายี) ซึ่งทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ในความสามารถของแต่ละคน ซึ่งสื่อที่ได้มานั้นมีคุณภาพเนื่องจากทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการทำงานเป็นทีมดีกว่าจากการเรียนแบบปกติ ทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นที่อยากจะเรียน (ชยอนันท์ นवलสุวรรณ) “สื่อการสอนแต่ละชนิดนั้นมีคุณค่าต่อการเรียนการสอนเป็นอย่างยิ่ง ผู้สอนสามารถที่จะเอาสื่อไปประกอบการเรียนการสอนได้ทุกระดับชั้น ตั้งแต่การศึกษาระดับปฐมวัยจนถึงระดับอุดมศึกษา”

5.2.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อันเนื่องมาจากสาเหตุ ดังนี้

ประการที่ 1 การเรียนแบบปกติ ผู้วิจัยได้ทำการเรียนการสอนโดยไม่ใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และภายหลังจากการเรียนการ

สอนเสร็จแล้วนักเรียนได้ทำแบบทดสอบหลังเรียน ผลปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนไม่ดีเท่าที่ควร ซึ่งอาจจะเกิดนักเรียนได้เรียนโดยไม่มีสื่อเสริม ไม่มีการทบทวนเนื้อหา กระบวนการเรียนไม่น่าสนใจไม่กระตุ้นการเรียนรู้ จึงเป็นสาเหตุที่ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนไม่ดีเท่าที่ควร

ประการที่ 2 ในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา เมื่อนักเรียนได้เรียนครบแล้วนักเรียนได้ทำแบบทดสอบหลังเรียน ผลปรากฏว่า นักเรียนจำนวน 32 คน ได้คะแนนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนดีมาก ซึ่งเป็นผลมาจากนักเรียนได้ศึกษาจากสื่อ ซึ่งนักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา เรียนรู้ได้หลายๆ ครั้ง และการใช้เฟสบุ๊ก (Facebook) ในการเรียนการสอน จะช่วยให้ผู้เรียนมีความสนใจและมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ (ศรีศักดิ์ จามรมาน) กระบวนการเรียนรู้แบบแข่งขันเป็นทีมมีความน่าสนใจตื่นเต้น และเมื่อทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาแล้ว ผลปรากฏว่าสูงกว่าการเรียนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญที่ .05

5.2.3 การทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สูงกว่าการทำงานเป็นทีมของนักเรียนที่เรียนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ประการที่ 1 การเรียนแบบปกติ ผู้วิจัยได้ทำการเรียนการสอนโดยไม่ใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และจากการเรียนการสอนเสร็จในแต่ละแผนการเรียนรู้แล้ว ครูผู้สอนได้ประเมินการทำงานเป็นทีมของนักเรียนในแต่ละกลุ่ม ผลปรากฏว่า นักเรียนได้คะแนนไม่ดีเท่าที่ควร ซึ่งอาจจะเกิดนักเรียนได้เรียนโดยไม่มีสื่อเสริม ไม่มีการทบทวนการเรียนรู้เป็นกลุ่ม การเรียนไม่น่าสนใจ ต่างคนต่างทำงานส่ง จึงเป็นสาเหตุที่ทำให้นักเรียนได้คะแนนการทำงานเป็นทีมได้ไม่ดีเท่าที่ควร

ประการที่ 2 ในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา จากการเรียนการสอนเสร็จในแต่ละแผนการเรียนรู้แล้ว ครูผู้สอนได้ประเมินการทำงานเป็นทีมของนักเรียนในแต่ละกลุ่ม ผลปรากฏว่า นักเรียนจำนวน 32 คน ได้คะแนนจากการทำงานเป็นทีมดีมาก ซึ่งเป็นผลมาจากนักเรียนได้ศึกษาจากสื่อ ซึ่งนักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง นักเรียนสามารถร่วมมือร่วมใจมีปฏิสัมพันธ์กันได้ทุกที่ทุกเวลาผ่านสื่อสังคมออนไลน์ นักเรียนได้ทำงานเป็นทีม



ซึ่งการทำงานเป็นทีมส่งเสริมให้มีการพัฒนาการเรียนรู้ และการอภิปรายแนวคิดต่างๆอย่างกว้างขวาง การได้มีโอกาสอภิปรายในเรื่องที่เป็นปัญหาเกี่ยวกับทีมจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และพัฒนาแนวคิดของตนเองและของทีมได้อย่างกว้างขวาง (สมชาติ กิจขรรจง) มีการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้สำเร็จพร้อมกันทั้งทีม ทั้งนี้การแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมทำให้ผู้เรียนได้ความตื่นตื้นสนุกสนานกับการเรียนรู้ และเมื่อทำการเปรียบเทียบการทำงานเป็นทีมที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ผลปรากฏว่า สูงกว่าการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญที่ .05

5.2.4 ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา อยู่ในระดับมาก อันเนื่องมาจากเหตุผลต่างๆ เช่น การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีการออกแบบที่น่าสนใจและการใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) ในการเรียนการสอน ช่วยให้ผู้เรียนมีความสนใจและมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ (ศรีศักดิ์ จามรมาน) กระบวนการเรียนรู้กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบการทำงานเป็นทีม มีการแข่งขันกันเป็นทีม เทคนิคการแข่งขันเป็นทีม ด้วยเกมทำให้ผู้เรียนได้ความตื่นตื้นสนุกสนานกับการเรียนรู้ ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองฝึกทักษะกระบวนการกลุ่มทางสังคม เช่น ทักษะกระบวนการกลุ่ม ทักษะการเป็นผู้นำ ฝึกความรับผิดชอบ และฝึกการช่วยเหลือผู้อื่นด้วยความเต็มใจ (สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ) จึงทำให้นักเรียนที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา อยู่ในระดับมาก

### 5.3 ข้อเสนอแนะ

#### 5.3.1 ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

5.3.1.1 จากงานวิจัยพบว่า เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี และยังทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะการทำงานเป็นทีม ได้อีกด้วย ดังนั้น ครูผู้สอนควรเลือกเกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยคำนึงถึงความยากง่ายและระดับของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมอย่างสนุกสนาน

5.3.1.2 จากงานวิจัยผู้วิจัยได้ใช้แบบประเมินการทำงานเป็นทีมซึ่งเป็นการประเมินผลงานตามสภาพจริง ดังนั้นผู้ที่สนใจ จำเป็นต้องเรียนรู้และทำความเข้าใจกับวิธีการใช้แบบประเมินการทำงานเป็นทีมอย่างดีก่อนนำไปใช้

5.3.1.3 การจัดรูปแบบการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ครูต้องเป็นผู้ช่วยเหลือ  
อำนวยความสะดวก กระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นร่วมกัน ฝึกทักษะกระบวนการกลุ่มทางสังคม  
เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้การทำงานเป็นทีม

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

5.3.2.1 ควรใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมในการพัฒนาความสามารถของ  
ผู้เรียนในเนื้อหาวิชาอื่นๆ ต่อไป

5.3.2.2 ควรมีการพัฒนารูปแบบการจัดจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ใน  
รูปแบบอื่นๆ ต่อไป



## บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ กรมวิชาการ. (2545). **แนวทางการวัดและประเมินผลการเรียน**. กรุงเทพฯ: **คุรุสภา** **ลาดพร้าว**.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). **พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545**. กรุงเทพฯ: **คุรุสภา**.
- \_\_\_\_\_. (2546). **คู่มือการบริหารสถานศึกษาขั้นพื้นฐานที่เป็นนิติบุคคล**. กรุงเทพฯ: **องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.)**.
- \_\_\_\_\_. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: **ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย**.
- กัญจน์ ผลภายี. (2554). **แนวทางการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Facebook) ในการเรียนการสอน วิชาบริหารธุรกิจ คณะอุตสาหกรรมบริการ วิทยาลัยดุสิตธานี**. [ม.ป.พ.].
- กาญจนา อรุณสุขรุจิ. (2546). **ความพึงพอใจของสมาชิกสหกรณ์ต่อการดำเนินงานของสหกรณ์การเกษตรไชยปราการจำกัด อำเภอไชยปราการ จังหวัดเชียงใหม่**. เชียงใหม่: **มหาวิทยาลัยเชียงใหม่**.
- กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว และคณะ. (2554). **การใช้เฟสบุ๊ก กูเกิลด็อกส์ มูเดิล เพื่อการเรียนการสอน**. สืบค้นจาก [http://tar.thailis.or.th/bitstream/123456789/505/1/ID43%2020120202\\_1716\\_fbgdocs4teaching.pdf](http://tar.thailis.or.th/bitstream/123456789/505/1/ID43%2020120202_1716_fbgdocs4teaching.pdf).
- \_\_\_\_\_. (2554). **Social Media (โซเชียลมีเดีย)**. สืบค้นจาก <http://www.computer>.
- กึ่งกาญจน์ สิริสุคนธ์. (2549). **รูปบริการให้คะแนน**. **วารสารวิชาการ**, 9(3), กรกฎาคม - กันยายน.
- กุหลาบ บุญนรี. (2545). **การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสืบพันธุ์และการควบคุมจำนวนประชากรมนุษย์ วิชาวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างการใช้ชุดการสอนที่เน้นการเรียนแบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมกับเทคนิคการแบ่งกลุ่มสัมฤทธิ์**. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา).
- จารุณี มณีกุล. (2554). **การใช้เฟสบุ๊กในการเรียนการสอนระดับอุดมศึกษา (รายงานวิจัย)**. เชียงใหม่: **คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่**.
- ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2547). **การออกแบบการเรียนการสอนบนเว็บในระบบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์**. กรุงเทพฯ: **จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**.

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- ชรัยัพร ภูมา. (2553). การพัฒนารูปแบบยูเลอร์นึ่งโดยใช้แนวความคิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของ  
ชุมชนนักปฏิบัติและการเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐานเพื่อสร้างนวัตกรรมเทคโนโลยีวัสดุ  
ศาสตร์ สำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม. (วิทยานิพนธ์ปริญญา  
ดุษฎีบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2554). 80 นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (พิมพ์ครั้งที่ 4).  
กรุงเทพฯ: แดเน็กซ์ อินเทอร์เน็ตเซอร์วิส.
- \_\_\_\_\_. [ม.ป.ป.]. การออกแบบการวัดและประเมินผลการเรียนรู้. สืบค้นจาก  
[http://office.nu.ac.th/edu\\_teach/ASS/Download/vchk](http://office.nu.ac.th/edu_teach/ASS/Download/vchk) การออกแบบการวัดและประเมินผล  
การเรียนรู้-new.pdf.
- ชัยวัฒน์ จิวพานิชย์ และ ปณิตา วรรณพิรุณ. (2555). การพัฒนารูปแบบการใช้สื่อทางสังคมออนไลน์  
เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้แบบโครงการด้วยวิธีการถอดบทเรียน เพื่อพัฒนาทักษะการ  
แก้ปัญหา ของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต. วารสารวิจัยและพัฒนา, 4, 45-50, สืบค้นจาก  
<http://ssru.ac.th/linkssru/journal/files/journal/00019.pdf>
- ชาติรี เกิดธรรม. [ม.ป.ป.]. ประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic Assesment). สืบค้นจาก  
<http://edu.vru.ac.th/sct/cheet%20download/4.pdf>.
- ณัฐพล บัวอุไร. (2555). ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามทฤษฎีการสร้าง  
องค์ความรู้ด้วยตนเอง วิชาการสร้างงานสื่อผสม เรื่องคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต  
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการลำลูกกา. (วิทยานิพนธ์  
ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์).
- ดวงกมล ชาติประเสริฐ และ ศศิธร ยูวโกศล. (2556). พฤติกรรมและการใช้ประโยชน์จากเว็บไซต์  
เครือข่ายสังคมเฟซบุ๊ก (รายงานวิจัย). วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 21  
(36), 35.
- ถนอมพร เลาหจรัสแสง. [ม.ป.ป.]. การเรียนรู้ในยุคสมัยหน้า : ตอนรูปแบบและทฤษฎีการเรียนรู้  
อนาคต. สืบค้นจาก [http://thanompo.edu.cmu.ac.th/load/journal/50-51/next-generation of  
learning.pdf](http://thanompo.edu.cmu.ac.th/load/journal/50-51/next-generation%20of%20learning.pdf).

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- \_\_\_\_\_. [ม.ป.ป.]. U-Learning โลกยุคใหม่กับการศึกษาเรียนรู้ ทุกสถานที่ ทุกเวลา และทุก  
เครื่องมือ. สืบค้นจาก <http://www.itsc.cmu.ac.th/itsc2011/showhot2011>.
- ทรงวุฒิ ทาระสา. (2549). การทำงานเป็นทีมของข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาในโรงเรียน  
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาขอนแก่น เขต 5. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์,  
มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย).
- ทิสนา เขมมณี. (2545). กลุ่มสัมพันธ์เพื่อการทำงานเป็นทีม และการจัดการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ:  
ไทยวัฒนาพานิช.
- \_\_\_\_\_. (2548). รูปแบบการเรียนการสอนทางเลือก (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย.
- \_\_\_\_\_. (2553). ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ  
(พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สุทธาคารพิมพ์.
- ธนิต ศิริมงคล. (2556). พฤติกรรมการใช้เว็บไซต์ Facebook ของประชาชนในกรุงเทพมหานคร.  
[ม.ป.พ.].
- ธิภัทรา เฟ็งจันทร์. (2554). แรงจูงใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายต่อการใช้อุปกรณ์  
สังคมออนไลน์ของ [www.facebook.com](http://www.facebook.com). (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์,  
มหาวิทยาลัยรามคำแหง).
- นภารัตน์ เลื่อนจงพฐ. (2544). ปัจจัยที่มีผลประสิทธิผลในการให้บริการของพนักงานประจำสำนักงาน  
บริการโทรศัพท์. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยศรีปทุม).
- นันทวัน ทองทวีวัฒน์. (2554). การพัฒนาบทเรียนผ่านเว็บที่ออกแบบตามแนวทางทฤษฎีคอนสตรัค  
ติวิสต์เชิงสังคม วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่องหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สำหรับนักเรียนชั้นประถม  
ศึกษาปีที่ 5. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยทักษิณ).
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์. (2526). การทดสอบอิงเกณฑ์: แนวคิดและวิธีการ. กรุงเทพฯ:  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ปณิชา นิติพรมงคล. (2554). พฤติกรรมการใช้อุปกรณ์สังคมออนไลน์ของคณวิทายานในเขต  
กรุงเทพมหานคร. บทความทางวิชาการ. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีปทุม.

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- ปราณี กองจินดา. (2549). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์และทักษะการคิดเลข  
ในใจของนักเรียนที่ได้รับการสอนตามรูปแบบชิปปาโดยใช้แบบฝึกหัดที่เน้นทักษะการคิด  
เลขในใจกับนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้คู่มือครู. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา,  
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา).
- ปวีณา มีป๋อง. (2554). Facebook&twitter. กรุงเทพฯ: ดี.
- พรศักดิ์ ทองมา. (2556). การพัฒนากระบวนการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์ โดยใช้  
กรณีศึกษาที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาวิชาวงจรไฟฟ้า 1 สำหรับนักศึกษาระดับ  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัย  
เทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี).
- พิชิต ฤทธิ์จรูญ. (2550). หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: เอเชีย ออฟ  
เคอร์มิสท์.
- พิมพ์พันธ์ เตชะคุปต์. (2548). การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ: เดอะมาสเตอร์  
กรุ๊ป แมเนจเม้นท์.
- ภนิตา ชัยปัญญา. (2541). การวัดความพึงพอใจ. กรุงเทพฯ: แสงอักษร.
- มนต์ชัย เทียนทอง. (2545). เทคโนโลยีการศึกษาทางไกล. กรุงเทพฯ: สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า  
พระนครเหนือ.
- ระวิ แก้วสุกใส และ ชัยรัตน์ จุสปาโล. (2556). เครือข่ายสังคมออนไลน์ : กรณี เฟสบุ๊ค (Facebook)  
กับการพัฒนาผู้เรียน. สืบค้นจาก [http://journal.pnu.ac.th/ojs/index.php/pnujr/article/  
view/241](http://journal.pnu.ac.th/ojs/index.php/pnujr/article/view/241).
- รังสรรค์ ฤทธิ์ผาด. (2550). ความพึงพอใจของประชาชนต่อการจัดการมูลฝอยของเทศบาล ตำบล  
แสงสว่าง อำเภอนองแสง จังหวัดอุดรธานี. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัย  
มหาสารคาม).
- วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และ อธิป จิตตฤกษ์ (แปล). (2554). ทักษะแห่งอนาคตใหม่ : การศึกษาเพื่อ  
ศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: Open Worlds.

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- วิรุฬ พรรณเทวี. (2542). ความพึงพอใจของประชาชนต่อการให้บริการของหน่วยงานกระทรวงมหาดไทยในอำเภอเมือง จังหวัดแม่ฮ่องสอน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่).
- ศจี อนันต์นพคุณ. (2542). กลวิธีการบริหารอย่างมีคุณภาพ. สงขลา: ชลบุตรกราฟฟิค.
- ศรีศักดิ์ จามรมาน. (2554). การใช้เฟซบุ๊ก เป็นศูนย์แห่งการเรียนรู้ในสถานศึกษา. สืบค้นจาก [http://www.dmaonline.in.th/index.php?modules=article&f=view&cat\\_id=3&id=58](http://www.dmaonline.in.th/index.php?modules=article&f=view&cat_id=3&id=58).
- เศรษฐพงศ์ มะลิวรรณ. (2552). เครือข่ายสังคม (Social Network) กรณีศึกษา: ยูทูบ (YouTube) วิดีโอออนไลน์ สื่อเพื่อสร้างสรรค์หรือเพื่อทำลายล้าง (Online). สืบค้นจาก <http://www.ourteacher.com/our-teacher/Military%20Mentorship/24-youtube.pdf>.
- สมชาติ กิจขรรจง. (2540). เกมและกิจกรรมเพื่อพัฒนาคนและองค์กร. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดเคชั่น.
- สมศักดิ์ ภู่วิภาดาธรรม. (2544). การยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและการประเมินตามสภาพจริง (พิมพ์ครั้งที่ 1). เชียงใหม่: THE KNOWLEDGE CENTER.
- สัมมนา สีสหุย์. (2553). การศึกษาประสิทธิภาพการทำงานเป็นทีมของบุคลากร องค์กรการบริหารส่วนตำบลในเขตอำเภอโนนไทย จังหวัดนครราชสีมา. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี).
- สาขาวิทยบริการเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดตรัง. (2555). ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการให้บริการด้านการจัดการศึกษา มหาวิทยาลัยรามคำแหง สาขาวิทยบริการเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดตรัง (รายงานวิจัย). ตรัง: มหาวิทยาลัยรามคำแหง สาขาวิทยบริการเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดตรัง.
- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ. (2540). การวัดและประเมินผลสภาพแท้จริงของนักเรียน. กรุงเทพฯ: ครูสภา ลาดพร้าว.
- สุนันทา เลานันท์. (2541). การพัฒนาองค์กร (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ดี.ดี.บุ๊ก สโตร์
- สุรศักดิ์ ปาเฮ. [ม.ป.ป.]. สื่อโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา. สืบค้นจาก <http://www.addkute3.com/wp-content/uploads/2012/12/สื่อโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา.pdf>
- สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ. (2545). 20 วิธีจัดการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- สุวิมล ว่องวานิช. (2546). การประเมินผลการเรียนรู้แนวใหม่. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อนวัติ คุณแก้ว. (2548). หลักการวัดและประเมินผลทางการศึกษา. (เอกสารอัดสำเนา). [ม.ป.พ.].
- อรวรรณ วงศ์แก้วโพธิ์ทอง. (2553). Social Media เครื่องมือเพิ่มศักยภาพทางธุรกิจ. วารสาร  
นักรบริหาร มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 30(4), 63-69.
- อาณัติ รัตนศิริกุล. (2553). สร้างระบบ e – Learning ด้วย Moodle ฉบับสมบูรณ์. กรุงเทพฯ:  
ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- อาพีพี ลาเต๊ะ. (2555). ผลการจัดการเรียนรู้เน้นผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์บนเครือข่ายสังคมออนไลน์  
Facebook ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาแบบแผนการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ  
เบื้องต้นสำหรับการวิจัยทางการศึกษา. สงขลา: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- อำนาจ มีสมทรัพย์. (2553). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการทำงานเป็นทีมกับการบริหารงาน  
วิชาการของสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 1.  
พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.
- เอมิกา เหมมินทร์. (2556). พฤติกรรมการใช้และความคิดเห็นเกี่ยวกับผลที่ได้จากการใช้เครือข่าย  
สังคมออนไลน์ (Social Media) ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร. (วิทยานิพนธ์  
ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์).
- \_\_\_\_\_. (2555). สร้าง “ทักษะ” ให้ผู้เรียน พร้อมสู่ศตวรรษที่ 21. [ม.ป.พ.].
- Churchill, D. (2009). “Educational applications of Web 2.0: Using blogs to support teaching and  
learning.”. *British Journal of Educational Technology*, 40(1).
- Shiu, H., Fong, J. & Lam, J. (2010). Facebook–education with social networking websites for  
teaching and learning. Hybrid learning. (6248). doi: 10.1007/978-3-642-14657-2\_2
- Slavin, Robert E. (1987). Cooperative learning and Cooperative School. *Educational Leadership*.  
[n.p.].



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย



## รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

### ผู้เชี่ยวชาญประเมินด้านประเมินผล

- |                 |              |                                    |
|-----------------|--------------|------------------------------------|
| 1. ดร.พิกุล     | เอกวารงกูร   | มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์             |
| 2. ผศ.ดร.ประนอม | พันธ์ไสว     | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี |
| 3. ดร.ธัญญภรณ์  | เลาหะเพ็ญแสง | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี |

### ผู้เชี่ยวชาญประเมินด้านเนื้อหา

- |               |            |                        |
|---------------|------------|------------------------|
| 1. นางสุพัตรา | เชยชัยภูมิ | โรงเรียนศรีมหาโพธิ     |
| 2. นางสุภาวดี | เพริศพริ้ง | โรงเรียนศรีมหาโพธิ     |
| 3. นางสุนีย์  | ไชยเทพ     | โรงเรียนสระบุรีวิทยาคม |

### ผู้เชี่ยวชาญประเมินด้านสื่อและการนำเสนอ

- |                         |             |                                    |
|-------------------------|-------------|------------------------------------|
| 1. ดร.กัลยาณี เจริญช่าง | นุชมี       | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี |
| 2. นายวันชัย            | แก้วดี      | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี |
| 3. นางสาววันวิสา        | อินทร์พันธ์ | โรงเรียนเทพศิรินทร์พู่แค สระบุรี   |

ภาคผนวก ข  
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



**แบบประเมินดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินคุณภาพด้านสื่อ  
และการนำเสนอการจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกม  
ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีม  
ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา  
สำหรับผู้เชี่ยวชาญ**

**คำชี้แจง** ให้ท่านพิจารณาและลงความเห็นของแบบประเมินคุณภาพด้านสื่อและการนำเสนอของการจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็นที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน และให้ข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางปรับปรุงต่อไปโดยกำหนดระดับความคิดเห็น ดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่า รายการมีความสอดคล้องกับแบบประเมินคุณภาพด้านสื่อและการนำเสนอของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่า รายการมีความสอดคล้องกับแบบประเมินคุณภาพด้านสื่อและการนำเสนอของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

-1 หมายถึง แน่ใจว่ารายการไม่มีความสอดคล้องกับแบบประเมินคุณภาพด้านสื่อและการนำเสนอของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

รายการประเมิน	ระดับการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
<b>1. การออกแบบ</b>				
1.1 ความครอบคลุมของการให้ข้อมูลพื้นฐาน เช่น จุดประสงค์ คำชี้แจง				
1.2 การควบคุมเส้นทางการเดินของบทเรียน				
1.3 การเชื่อมโยงเนื้อหาของบทเรียน				
1.4 การให้ผลย้อนกลับเสริมแรง				
1.5 วิธีการโต้ตอบของบทเรียน				
1.6 การนำเสนอชื่อเรื่องหลักของบทเรียน				
1.7 ความเหมาะสมในการจัดการของบทเรียน				
<b>2. ตัวอักษรและสี</b>				
2.1 รูปแบบของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอ				
2.2 ขนาดของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอ				
2.3 สีของตัวอักษรโดยภาพรวม				
2.4 สีของพื้นหลังบทเรียน โดยภาพรวม				
2.5 สีของภาพและกราฟิกโดยภาพรวม				
<b>3. การจัดการบทเรียน</b>				
3.1 เทคนิคการนำเสนอเนื้อหาแต่ละส่วน				
3.2 การลำดับเนื้อหาให้ผู้เรียน				
3.3 ปฏิสัมพันธ์และการให้ผลตอบกลับ				
3.4 การบริหารจัดการข้อมูลผู้เรียนและผู้สอน				
3.5 การจัดให้ผู้เรียนในกลุ่มมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม				
3.6 ระบบจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขัน เป็นทีมด้วยเกมสามารถใช้งานได้สะดวก				
3.7 นักเรียนสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างนักเรียนด้วยกันและระหว่างนักเรียนกับผู้สอน				

รายการประเมิน	ระดับการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
4. ด้านสิ่งแวดล้อม				
4.1 การบริการแหล่งค้นคว้าข้อมูลด้านวิชาการ และอื่นๆ				
4.2 การบริการดาวน์โหลดเอกสารประกอบการเรียน				
4.3 การติดต่อสื่อสารผ่านกล่องข้อความ				

ลงชื่อ ..... ผู้ประเมิน

(.....)

ตำแหน่ง.....



แบบประเมินดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา  
การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกม  
ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีม  
ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา  
สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

**คำชี้แจง** ให้ท่านพิจารณาและลงความเห็นของแบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็นที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน และให้ข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางปรับปรุงต่อไปโดยกำหนดระดับความคิดเห็น ดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่า รายการมีความสอดคล้องกับแบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่า รายการมีความสอดคล้องกับแบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

-1 หมายถึง แน่ใจว่ารายการไม่มีความสอดคล้องกับแบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา



รายการประเมิน	ระดับการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
1. ความสอดคล้องระหว่างเนื้อหากับวัตถุประสงค์				
2. ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับระดับนักเรียน				
3. ความถูกต้องของเนื้อหา				
4. ความสมบูรณ์ของเนื้อหา				
5. เนื้อหามีความชัดเจนและเข้าใจง่าย				
6. ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอเนื้อหามีความต่อเนื่องกัน				
7. ความน่าสนใจในการดำเนินเนื้อหา				
8. กิจกรรมการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับเนื้อหา				

ลงชื่อ..... ผู้ประเมิน

(.....)

ตำแหน่ง.....



**แบบประเมินดัชนีความสอดคล้อง (IOC)**  
**ระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้และแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน**  
**สำหรับผู้เชี่ยวชาญ**

**คำชี้แจง** ให้ท่านพิจารณาว่าข้อสอบแต่ละข้อสามารถวัดได้ตรงตามจุดประสงค์ที่ระบุไว้หรือไม่ แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็นที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน และให้ข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางปรับปรุงต่อไปโดยกำหนดระดับความคิดเห็น ดังนี้

- + 1 หมายถึง แน่ใจว่า ข้อสอบนั้นมีความสอดคล้องตามจุดประสงค์การเรียนรู้
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่า ข้อสอบนั้นมีความสอดคล้องตามจุดประสงค์การเรียนรู้
- 1 หมายถึง แน่ใจว่า ข้อสอบนั้นไม่มีความสอดคล้องตามจุดประสงค์การเรียนรู้



จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อสอบ	ระดับการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
หน่วยที่ 1 ความ เป็นพลเมืองดี ในระบบ ประชาธิปไตย อันมี พระมหากษัตริย์ ทรงเป็นประมุข	1. ข้อใด ไม่ใช่ ความหมายของพลเมืองดี ก. ประชาชนที่ประพฤติปฏิบัติตาม ระเบียบกฎเกณฑ์ของสังคม ข. ประชาชนมีความรับผิดชอบต่อน้ำที่ ของตนเอง ค. ประชาชนที่จ่ายภาษีทุกปีครบถ้วน ง. ประชาชนรู้จักบทบาทหน้าที่ของ ตนเอง				
1) ปฏิบัติตนเป็น แบบอย่างในการ เป็นผู้นำและการ เป็นสมาชิกที่ดี ได้ 2) ส่งเสริม สนับสนุนให้ผู้อื่น ปฏิบัติตนเป็นผู้นำ และปฏิบัติตนเป็น สมาชิกที่ดีได้	2. ข้อใด ถือเป็นพลเมืองดี ก. ใช้สิทธิแห่งประชาธิปไตยพา เพื่อน ในห้องเรียนประท้วงการสอน เนื่องจากผู้สอนแสดงกริยาไม่ เหมาะสม ข. ปฏิบัติตนตามกฎหมายอย่าง เคร่งครัด ค. ชวนเพื่อนๆ ในละแวกบ้านดื่มสุราเพื่อ แสดงออกถึงความเป็นผู้มีน้ำใจงาม ง. ใช้สิทธิแห่งประชาธิปไตยพาเพื่อนมา ชุมนุมที่ถนนในหมู่บ้าน				
3) ปฏิบัติตนเป็น แบบอย่างในการ ใช้สิทธิเสรีภาพ และทำหน้าที่ด้วย ความรับผิดชอบ ได้	3. ข้อใด คือ วัตถุประสงค์ของการพัฒนาให้ เป็นพลเมืองดี ก. ปลุกฝังให้มีทัศนคติและค่านิยมที่ดีต่อ สังคม ข. ปลุกฝังความมีระเบียบวินัยของตนเอง ในบ้าน ค. เพื่อให้รู้จักปฏิบัติตามบรรทัดฐานของ ตนเองเพื่อปลุกฝังทักษะการดำรงชีวิต อยู่คนเดียวในสังคม				

จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อสอบ	ระดับการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
4) ส่งเสริม สนับสนุนให้ผู้อื่น ใช้สิทธิเสรีภาพ และทำหน้าที่ด้วย ความรับผิดชอบ ได้	4. ข้อใดต่อไปนี้เป็นข้อที่ไม่ใช่จิตสำนึกในความ รับผิดชอบต่อตนเองซึ่งนับว่าเป็นพื้นฐานต่อ ความรับผิดชอบต่อสังคม ก. แฉงคิวบุคคลอื่นเพื่อให้ตนได้ซื้อ อาหารรับประทานก่อนเพื่อน ข. ตั้งใจศึกษาเล่าเรียนหาความรู้ ค. รู้จักการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ ให้แข็งแรงสมบูรณ์ ง. มีความรับผิดชอบ ตรงเวลา สามารถ พึ่งพาตนเองได้				
5) วิเคราะห์ ความสำคัญของการ ประยุกต์ใช้ กระบวนการ ประชาธิปไตย ในการวิพากษ์ ประเด็นนโยบาย สาธารณะ และ ขั้นตอนของการ มีส่วนร่วมและ ตัดสินใจเลือกตั้ง อย่างมีวิจารณญาณ ได้	5. ทนายสามารถตั้งลูกศรซึ่งเป็นน้องสาว เลือกตนเองเป็นประธานนักเรียนได้หรือไม่ เพราะเหตุใด ก. ไม่ได้ เพราะโรงเรียนกำหนดให้ ลงคะแนนเสียงแบบลับ ข. ไม่ได้ เพราะเป็นการละเมิดสิทธิของ ผู้อื่น ค. ได้ เพราะไม่มีกฎหมายห้ามไว้ ง. ได้ เพราะเป็นพี่สาว				
6) วิเคราะห์ แนวทางการมี ส่วนร่วมและ ตัดสินใจเลือกตั้ง อย่างมีวิจารณญาณ ได้	6. คุณสมบัติใดไม่ควรนำมาพิจารณาเพื่อใช้ ตัดสินใจในการเลือกผู้แทน ก. เพศ ข. นิสัยใจคอ ค. ทักษะความรู้ ง. ประสบการณ์				

จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อสอบ	ระดับการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
7) มีส่วนร่วมและ ตัดสินใจเลือกตั้ง อย่างมีวิจารณญาณ ได้ 8) วิเคราะห์ ความสำคัญของ การรู้หนังสือและ ข่าวสารได้ 9) วิเคราะห์ ความสำคัญของ การคาดการณ์ เหตุการณ์ล่วงหน้า โดยใช้ข้อมูลได้	7. ข้อใด หมายถึง พลเมืองดีตามวิถี ประชาธิปไตย ก. การดำเนินชีวิตของบุคคลในสังคม โดยยึดหลักประชาธิปไตย ข. การเคารพในสิทธิเสรีภาพของ บุคคลอื่น ค. การมีความรับผิดชอบและทำ ประโยชน์ต่อสังคมส่วนรวม ง. ถูกทุกข้อ				
10) วิเคราะห์ แนวทางการ ปฏิบัติตนเพื่อ รู้หนังสือและ ข่าวสารได้ 11) วิเคราะห์ แนวทางการ ปฏิบัติตนเพื่อ การคาดการณ์ เหตุการณ์ล่วงหน้า โดยใช้ข้อมูลได้	8. ข้อใด คือ ความหมายของประชาธิปไตย ก. รัฐบาลปกครอง หรือการปกครองโดย รัฐบาล ข. พระมหากษัตริย์ปกครอง หรือการ ปกครองโดยรัฐบาล ค. ประชาชนปกครอง หรือการปกครอง โดยประชาชน ง. ฝ่ายค้านของรัฐบาลปกครอง หรือ ปกครองโดยฝ่ายค้านของรัฐบาล ปกครอง				
	9. เพราะเหตุใด ประชาธิปไตยนั้นถือว่า ประชาชน คือ เสี่ยงสวรรค์ ก. เพราะเปิดโอกาสให้ประชาชนร่วม ดำเนินการเพื่อสร้างสรรค์สังคมของ ตนเอง ข. เพราะประชาชนเป็นใหญ่สุด ค. เพราะประชาชนมีความรู้ความสามารถ ในการพัฒนาประเทศ ง. เพราะประชาชนช่วยกันพัฒนาประเทศ ได้				

จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อสอบ	ระดับการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
12) ปฏิบัติตนรู้ทัน ข่าวสารและสื่อได้ 13) มีการคาดการณ์ เหตุการณ์ล่วงหน้า โดยใช้ข้อมูลได้	10. ในระบอบประชาธิปไตยนั้น ใครเสมือน เป็นตัวแทนเจตนารมณ์ของประชาชน ก. ฝ่ายค้านของรัฐบาล ข. ประชาชนทุกคน ค. ข้าราชการ ง. ผู้นำทางการเมือง				
	11. ข้อใด ไม่ใช่ ความเสมอภาคในระบบ ประชาธิปไตย ก. ความเสมอภาคในการมีส่วนร่วม ทางการเมือง ข. ความเสมอภาคที่จะได้รับการคุ้มครอง ตามกฎหมาย ค. ความเสมอภาคที่จะแสวงหา ความก้าวหน้าในชีวิต ง. ความเสมอภาคทางการศึกษา				
	12. บุคคลในข้อใด มีวิถีชีวิตแบบ ประชาธิปไตย ก. แอนนิชการยอมรับฟังตามความ คิดเห็นของผู้อื่น ข. เหมียวสนใจกิจการบ้านเมืองและ การมีส่วนร่วมทางการเมือง ค. แน่นใช้เหตุผลมากกว่าอารมณ์ ง. ชูยมองโลกในแง่ร้าย เพื่อเป็นการ ป้องกันภัยที่จะเกิดขึ้น				

จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อสอบ	ระดับการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	<p>13. ใครมีส่วนร่วมทางการเมืองของประชาชน</p> <p>ก. แอนนินทาเรื่องการเมือง</p> <p>ข. กิจไปลงคะแนนเสียงเลือกตั้ง</p> <p>ค. แนนไม่ช่วยพรรคการเมืองในการรณรงค์หาเสียง</p> <p>ง. เจมส์ไม่ชวนร่วมประชาชนทางการเมือง เพราะพรรคการเมืองไม่มีประสิทธิภาพ</p>				
	<p>14. คุณสมบัติของการเป็นผู้นำและสมาชิกที่ดีตามวิถีประชาธิปไตยข้อใดสำคัญที่สุด</p> <p>ก. รักในศักดิ์ศรี</p> <p>ข. ปฏิเสธการแข่งขัน</p> <p>ค. เคารพสิทธิของผู้อื่น</p> <p>ง. ใช้เสรีภาพของตนเอง</p>				
	<p>15. การลงคะแนนเลือกตั้งด้วยความสุจริต สอดคล้องกับความกล้าหาญทางจริยธรรมในข้อใด</p> <p>ก. แก้มงดดื่มสุราตามคำแนะนำของแพทย์</p> <p>ข. ก้อยไม่ใช้โทรศัพท์ขณะขับรถยนต์</p> <p>ค. ก้องเข้าแถวรอโดยสารรถไฟ</p> <p>ง. เก่งปฏิเสธรับเงินสินบน</p>				
	<p>16. ข้อเสียของประชาธิปไตย คือ</p> <p>ก. ประชาชนมีสิทธิ เสรีภาพ</p> <p>ข. ประชาชนปกครองตนเอง</p> <p>ค. มีความรวดเร็วในการตัดสินใจ</p> <p>ง. เสียค่าใช้จ่ายสูง</p>				

จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อสอบ	ระดับการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	<p>17. แนวทางการปฏิบัติตนด้านการเมืองการปกครอง ต่อการเป็นพลเมืองดีตามวิถีชีวิตประชาธิปไตย</p> <p>ก. มีจิตสาธารณะ</p> <p>ข. เคารพกฎหมาย</p> <p>ค. กล้าเสนอความคิดเห็นต่อส่วนรวม</p> <p>ง. ยอมรับในเหตุผลที่ดีกว่า</p>				
	<p>18. แนวทางการปฏิบัติด้านสังคมต่อการเป็นพลเมืองดีตามวิถีชีวิตประชาธิปไตย ควรปฏิบัติอย่างไร</p> <p>ก. พัฒนางานอาชีพให้ก้าวหน้า</p> <p>ข. เคารพกฎหมาย</p> <p>ค. ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม</p> <p>ง. ยอมรับเมื่อผู้อื่นมีเหตุผลที่ดีกว่า</p>				
	<p>19. การแสดงความคิดเห็นบนเวทีเสวนาเรื่องประชาธิปไตยในอุดมคติ ข้อใดเหมาะสมมากที่สุด</p> <p>ก. เราควรอธิบายและปฏิบัติตัวเป็นแบบอย่างให้เด็ก เห็นว่าการรักษาสิทธิของตนมีประโยชน์อย่างไร</p> <p>ข. ผมอยากให้คนไทยมองว่าการคอร์รัปชันเป็นเรื่องปกติในประเทศกำลังพัฒนา</p> <p>ค. เราจะพัฒนาเป็นประชาธิปไตยที่สมบูรณ์ได้อย่างไรในเมื่อบ้านเมืองมีแต่คนโกง</p> <p>ง. ดิฉันไม่เห็นด้วยที่จะให้เด็กไทยเรียนเรื่องการเมืองตั้งแต่ชั้นประถมศึกษา</p>				



จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อสอบ	ระดับการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	20. หน้าที่ที่คนไทยทุกคนจะต้องปฏิบัติต่อ ประเทศ ข้อใดสำคัญที่สุด ก. เสียภาษีอากรให้รัฐ ข. ประหยัดไฟฟ้าและน้ำสะอาด ค. ช่วยรัฐปราบปรามยาเสพติด ง. ปฏิบัติตามบรรทัดฐานทางสังคม				
	21. การปฏิบัติในข้อใด แสดงถึงการใช้ เสรีภาพอย่างถูกต้อง ก. เพลงลี้มปิดเสียงโทรทัศน์ขณะชม ภาพยนตร์ ข. พงษ์เปิดเพลงเสียงดังรบกวนเพื่อนบ้าน ค. พิมพ์เดินเข้าไปค้นกระเป๋าผู้อื่น ง. พลจำหน่ายสินค้าหมดอายุ				
	22. การตั้งใจเรียนวิชาใด ช่วยให้บุคคลเข้าใจ ความเปลี่ยนแปลงในสังคมและคาดการณ์ เหตุการณ์ในอนาคตได้ ก. ฟิสิกส์ ข. ดาราศาสตร์ ค. ประวัติศาสตร์ ง. คณิตศาสตร์				
	23. ก่อนการตัดสินใจส่งต่อข้อมูลข่าวสาร ในสื่อสังคมออนไลน์ ควรคำนึงถึงข้อใด เป็นลำดับแรก ก. บุคคลที่จะส่งต่อไปให้ ข. ข้อเท็จจริงของข้อมูล ค. ผลประโยชน์ที่จะได้รับจากการส่งต่อ ง. แนวโน้มการเข้ามาแสดงความคิดเห็น ของเพื่อนในกลุ่ม				

จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อสอบ	ระดับการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	<p>24. “เมิร์ตบูกไทย ติดเชื้อแล้ว 2 รอผลตรวจอีกอ้อ” ควรปฏิบัติตนอย่างไร เมื่อทราบข่าวนี้</p> <p>ก. ตรวจสอบที่มาของข่าวและสื่ออื่นเพิ่มเติม</p> <p>ข. แจ้งไปยังสายด่วนของกระทรวงสาธารณสุข</p> <p>ค. ไปซื้อยาเสริมสร้างภูมิคุ้มกันมารับประทาน</p> <p>ง. รีบนำข่าวไปแจ้งให้ญาติพี่น้องและเพื่อนทราบ</p>				
<p><b>หน่วยที่ 2 ความปรองดอง</b></p> <p><b>สมานฉันท์</b></p> <p>1) วิเคราะห์อัตลักษณ์ของสังคมพหุวัฒนธรรมได้</p> <p>2) วิเคราะห์คุณค่าของการเรียนรู้ความแตกต่างของสังคมพหุวัฒนธรรมได้</p> <p>3) วิเคราะห์คุณค่าของการยึดมั่นในขั้นธรรมของสังคมพหุวัฒนธรรมได้</p>	<p>25. ข้อใดเป็นข้อควรปฏิบัติเมื่ออยู่ในสังคมพหุวัฒนธรรม</p> <p>ก. ยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล</p> <p>ข. ให้ความช่วยเหลือเฉพาะผู้ที่มีทัศนคติเดียวกัน</p> <p>ค. ยอมรับผู้ที่มีความคิด ทัศนคติที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน</p> <p>ง. ปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมประเพณีไทยโดยไม่สนใจผู้อื่น</p>				
	<p>26. ความหลากหลายทางสังคมและวัฒนธรรม ส่งผลให้เกิดประโยชน์ในข้อใดมากที่สุด</p> <p>ก. ได้เรียนรู้ความแตกต่างระหว่างบุคคล</p> <p>ข. ได้ติดต่อสื่อสารกันง่ายขึ้น</p> <p>ค. สามารถนำวัฒนธรรมสากลมาพัฒนาประเทศ</p> <p>ง. ได้เรียนรู้สังคมวัฒนธรรมของแต่ละประเทศ</p>				

จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อสอบ	ระดับการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
4) วิเคราะห์คุณค่าของการคำนึงถึงหลักสิทธิมนุษยชนของสังคมพหุวัฒนธรรมได้	27. ข้อใดบ่งบอกถึงสังคมพหุวัฒนธรรมได้มากที่สุด ก. นักเรียนเดินทางไปเที่ยวต่างประเทศ ข. เกษตรกรนำเทคโนโลยีจากต่างประเทศมาใช้ ค. ในโรงเรียนมีครูชาวต่างชาติมาสอนภาษาอังกฤษ ง. ในห้องเรียนมีเพื่อนที่นับถือศาสนาแตกต่างกันมาเรียนร่วมกัน				
5) วิเคราะห์คุณค่าของการอยู่ร่วมกันอย่างสันติและพึ่งพาอาศัยกันได้					
6) วิเคราะห์แนวทางการอยู่ร่วมกันอย่างสันติและการพึ่งพาอาศัยกัน โดยการเคารพซึ่งกันและกันในสังคมพหุวัฒนธรรมได้	28. แมททิวกับปีเตอร์เป็นเพื่อนกัน เวลาเดินไปโรงเรียนด้วยกันมักจะมีเพื่อนๆ พุดหยอกล้อ ทั้งคู่ว่า อ้วนผอม จอมตลก จากคำพุดหยอกล้อนี้ บ่งบอกว่าแมททิวกับปีเตอร์มีความแตกต่างกันในเรื่องใด ก. เรื่องสุขภาพ ข. เรื่องรูปร่างหน้าตา ค. เรื่องถิ่นกำเนิด ง. เรื่องเชื้อชาติ				
	29. การเปิดใจยอมรับความแตกต่างทางด้านวัฒนธรรมควรเริ่มต้นที่จุดใด ก. เปิดตัว ข. เปิดใจ ค. เปิดโอกาส ง. เปิดโลกทัศน์				

จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อสอบ	ระดับการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
7) วิเคราะห์ แนวทางการอยู่ ร่วมกันอย่างสันติ และการพึ่งพา อาศัยกัน โดยการ มีเมตตาต่อกันและ	30. “ชื่อกินไม่หมด คคกินไม่นาน” คำกล่าวนี้ มุ่งหวังให้สมาชิกในสังคมปฏิบัติตนอย่างไร ก. ช่วยเหลือเกื้อกูลกัน ข. กินใช้แต่พอประมาณ ค. แสดงความจริงใจต่อกัน ง. แข่งขันกันสร้างคุณงามความดี				
การช่วยเหลือ เกื้อกูลกันในสังคม พหุวัฒนธรรมได้	31. การรู้จักเอาใจเขามาใส่ใจเรา มีความ จำเป็นต่อการอยู่ร่วมกันในสังคมมากน้อย อย่างไร ก. น้อย เพราะควรเห็นใจและให้ความ ช่วยเหลือเฉพาะคนที่ยากลำบากจริงๆ เท่านั้น ข. น้อย เพราะคนในสังคมปัจจุบันให้ ความสำคัญทางวัตถุมากกว่าทางจิตใจ ค. มาก เพราะช่วยเพิ่มคนดีและลดจำนวน คนไม่ดีในสังคม ง. มาก เพราะทำให้สมาชิกในสังคมทราบ ว่าสิ่งใดควรปฏิบัติและไม่ควรปฏิบัติ ต่อกัน				
8) วิเคราะห์ แนวทางการอยู่ ร่วมกันอย่างสันติ และการพึ่งพาอาศัย กัน โดยการมีความ ซื่อสัตย์ต่อกันและ ไม่ลบหลู่ดูหมิ่นกัน ในสังคมพหุ วัฒนธรรมได้	32. การปฏิบัติในข้อใด สอดคล้องกับเมตตา ธรรมล้ำจุนโลกมากที่สุด ก. อวยพรให้เพื่อนมีความสุขและประสบ ความสำเร็จในชีวิตคู่ ข. สวดมนต์ขอพรให้คนรักหายจาก โรคร้าย ค. นำผู้ประสบอุบัติเหตุส่งโรงพยาบาล ง. บริจาคเงินให้แก่ผู้ประสบอุทกภัย				

จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อสอบ	ระดับการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	<p>33. บุคคลใดถือเป็นแบบอย่างด้านความเสียสละเพื่อสร้างสันติภาพในสังคม</p> <p>ก. แมวไม่ดื่มสุรา</p> <p>ข. ไก่สมัครเป็นทูตวัฒนธรรมอาสา</p> <p>ค. ปลานำแมวข้างถนนมาเลี้ยง</p> <p>ง. นกมอบที่ดินให้แก่รัฐ เพื่อนำไปสร้างสวนสาธารณะ</p>				
	<p>34. ฟ้ายูกับ น้ำตา เป็นเพื่อนที่สนิทสนมกันมาก ทั้งสองต่างช่วยเหลือกันในเรื่องการเรียนรู้เสมอ โดย ฟ้ายูมักจะช่วยอธิบายบทบทเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ให้กับน้ำตาเมื่อน้ำตาเรียนไม่เข้าใจ ส่วนน้ำตาก็จะช่วยเหลือฟ้ายูอธิบายการทำกรบ้านวิชาคณิตศาสตร์ จากเหตุการณ์นี้ ฟ้ายู กับ น้ำตา มีความแตกต่างกันในเรื่องใด</p> <p>ก. เรื่องความจำ</p> <p>ข. เรื่องเชื้อชาติศาสนา</p> <p>ค. เรื่องความสามารถ</p> <p>ง. เรื่องรูปร่าง</p>				
	<p>35. การเข้าสู่ประชาคมอาเซียน จะก่อให้เกิดความหลากหลายทางวัฒนธรรมในสังคมไทยมากขึ้น นักเรียนควรเตรียมพร้อมรับมืออย่างไร</p> <p>ก. เข้าศึกษาวิทยาลัยนานาชาติ</p> <p>ข. ศึกษาแนวทางการประกอบอาชีพในอนาคต</p> <p>ค. ตั้งใจเรียนและเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ</p> <p>ง. ศึกษาวัฒนธรรมและวิถีการดำเนินชีวิตของชาติต่างๆ ในอาเซียน</p>				

จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อสอบ	ระดับการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	36. ข้อใดเป็นสิ่งที่ควรปฏิบัติ เพื่อแสดงถึงความเคารพในสิทธิและเสรีภาพของผู้อื่น ก. ต่อกวีขึ้นรถสาธารณะ ข. ไปใช้สิทธิเลือกตั้งทุกครั้ง ค. รณรงค์งดเหล้าเข้าพรรษา ง. เดินเล่นที่สวนสาธารณะ				
	37. การดำรงชีวิตในสังคมพหุวัฒนธรรม ควรปฏิบัติตนอย่างไร ก. ชุบมือเปิบ ข. ลดราวาศอก ค. ตาต่อตา ฟันต่อฟัน ง. ทำอะไรตามใจคือไทยแท้				
	38. การปฏิบัติตนเพื่อการอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรมอย่างสันติ ควรงดเว้นข้อใด ก. อดเปรี้ยวไว้กินหวาน ข. จี๋ข้างจับตักแตน ค. ใต้ที่ชี้แพะไล่ ง. ปากกัดตีนถีบ				
	39. หากนักเรียนพูดเล่นกับผู้อื่น แต่ทำให้ผู้อื่นไม่สบายใจ โดยไม่ได้ตั้งใจ นักเรียนควรปฏิบัติตนอย่างไร ก. ไม่ขอโทษ เนื่องจากไม่ได้ตั้งใจ ข. ไม่ขอโทษ เนื่องจากไม่ได้ทำให้ผู้อื่นบาดเจ็บ ค. ขอโทษ เนื่องจากครูสั่งให้ไปกล่าวขอโทษ ง. ขอโทษ เนื่องจากพูดโดยไม่ทันคิดถึงความรู้สึกของผู้อื่น				

จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อสอบ	ระดับการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	<p>40. ข้อใดไม่ใช่การใช้การปฏิบัติตนของผู้ที่ใช้สิทธิ์โดยไม่ละทิ้งหน้าที่</p> <p>ก. เปลี่ยนสินค้าที่ไม่มีคุณภาพ</p> <p>ข. ช่วยแม่ทำความสะอาดบ้าน</p> <p>ค. จัดงานเลี้ยง เปิดเพลงเสียงดังจนถึงตีสาม</p> <p>ง. ตักเตือนเพื่อนให้อยู่ในระเบียบ</p>				
	<p>41. หากนักเรียนพูดเล่นในขณะที่ครูสอน เมื่อครูกล่าวตักเตือนนักเรียนบอกว่าเป็นเสรีภาพของตน จากสถานการณ์ดังกล่าว ปฏิบัติตนได้ถูกต้องหรือไม่ เพราะเหตุใด</p> <p>ก. ถูกต้อง เนื่องจากนักเรียนมีเสรีภาพในการพูด</p> <p>ข. ถูกต้อง เนื่องจากนักเรียนไม่เข้าใจสิ่งที่ครูสอน</p> <p>ค. ไม่ถูกต้อง เนื่องจากรบกวนครูและผู้อื่นที่กำลังเรียน</p> <p>ง. ไม่ถูกต้อง เนื่องจากควรพูดเล่นกันตอนที่ครูให้ทำการบ้าน</p>				
	<p>42. ข้อใดเป็นวัตถุประสงค์ของการปรองดองสมานฉันท์</p> <p>ก. เพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุขในภูมิภาค</p> <p>ข. เพื่อร่วมมือกันสร้างองค์กรในภูมิภาค</p> <p>ค. เพื่อให้ประเทศมหาอำนาจเข้ามาช่วยเหลือ</p> <p>ง. เพื่อให้ประเทศชาติได้รับประโยชน์มากที่สุด</p>				

จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อสอบ	ระดับการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	<p>43. สถานการณ์ใดที่อาจนำไปสู่ความขัดแย้งมากที่สุด</p> <p>ก. แสงดาวขึ้นชอบนักร้องเกาหลี ส่วนสายลมชอบนักร้องญี่ปุ่น</p> <p>ข. ภูเขาหัวน้ำกลุ่มไม่ฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม</p> <p>ค. ข้าวปั้นชอบไปเดินเล่นที่ห้างสรรพสินค้า และชวนขวัญข้าวไปเป็นเพื่อน</p> <p>ง. น้ำใสกับใจจริงวิเคราะห์ข่าวการตั้งรัฐบาลใหม่</p>				
	<p>44. บุคคลใดมีแนวโน้มพบเจอกับความสุขในการดำรงชีวิตท่ามกลางสังคมแห่งความหลากหลายมากที่สุด</p> <p>ก. มีนาตัดบาตรทำบุญทุกเช้า</p> <p>ข. สิงหาเข้าโบสถ์ทุกวันอาทิตย์</p> <p>ค. กัญญาเข้าร่วมประเพณีสงกรานต์</p> <p>ง. ตุลาศึกษาข้อห้ามทุกศาสนา</p>				
	<p>45. นักเรียนควรจะปฏิบัติตนอย่างไร เมื่อร่วมกิจกรรมกับผู้ที่นับถือศาสนาต่างจากตน</p> <p>ก. ไม่คบหาสมาคมด้วย</p> <p>ข. พยายามบอกข้อดีของแต่ละศาสนา</p> <p>ค. พยายามให้ผู้อื่นมานับถือศาสนาของตน</p> <p>ง. เคารพและให้เกียรติในศาสนาที่ต่างจากตน</p>				



จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อสอบ	ระดับการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
หน่วยที่ 3 ความมี วินัยในตนเอง  1) วิเคราะห์ ความสำคัญและ ประโยชน์ของการ มีวินัยในตนเองได้	46. ใครแสดงออกถึงความรักชาติได้ถูกต้อง เหมาะสมที่สุด  ก. สมชายร้องเพลงชาติทุกวัน ข. สมชาติประดับธงชาติไว้ที่หน้าบ้าน ค. สมบัติเปลี่ยนชื่อใหม่เป็นธงชาติ ง. สมหญิงปฏิบัติตามกฎระเบียบต่างๆ อย่างเคร่งครัด				
2) วิเคราะห์ คุณลักษณะของ ผู้มีระเบียบวินัย ในตนเองได้  3) เสนอแนะ แนวทางในการ ปฏิบัติตนเป็นผู้มี วินัยในตนเองได้	47. ผู้ที่ปฏิบัติตนอย่างไร จึงจะได้ชื่อว่า “ใจซื่อ มือสะอาด ชาติเจริญ”  ก. ใช้งบประมาณส่วนรวมอย่างคุ้มค่า และตรงตามความเป็นจริง ข. เก็บออมทรัพย์ไว้ใช้ในยามเจ็บป่วย ค. ปฏิเสธความหรรษาฟุ่มเฟือยทุก รูปแบบ ง. เคร่งครัดในสุขบัญญัติ 10 ประการ				
4) ปฏิบัติตนเป็น ผู้มีวินัยในตนเอง ได้	48. บุคคลใดควรถือเป็นแบบอย่างด้านวิริยะ  ก. พระมหาสถ ข. พระเวสสันดร ค. พระมหาชนก ง. พระสุวรรณสาม				
	49. การปฏิบัติตนเป็นผู้มีวินัยในตนเอง ควรเริ่มอย่างไร  ก. มาโรงเรียนทุกวัน ข. ทำตามหน้าที่ของตน ค. นั่งสมาธิเจริญปัญญา ง. สอบเข้าเป็นนักศึกษาวิชาทหาร				

จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อสอบ	ระดับการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	<p>50. “ผู้ใด โกรธตอบผู้ที่โกรธแล้ว ผู้นั้นกลับเป็นคนเลวกว่าผู้ที่โกรธก่อน ผู้ที่ไม่โกรธต่อบุคคลผู้กำลัง โกรธอยู่ย่อมชื่อว่า เป็นผู้ชนะสงครามอันชนะได้ยากยิ่ง” ข้อคิดที่ได้ เหมาะสำหรับไปเตือนบุคคลใดมากที่สุด</p> <p>ก. ครู ข. ตนเอง ค. นักธุรกิจ ง. นักการเมือง</p>				
	<p>51. หากต้องการเข้าเรียนในมหาวิทยาลัยที่ภาคหวังไว้ ควรยึดธรรมข้อใดเป็นสำคัญ</p> <p>ก. อธิปไตย 4 ข. หิริ โอตตัปปะ ค. มัชฌิมาปฏิปทา ง. เบญจศีล เบญจธรรม</p>				
	<p>52. แคน ไทรู้สึกกลัวการสอบตกวิชาคณิตศาสตร์ แคนไทควรปฏิบัติอย่างไร จึงจะสอบผ่านวิชาคณิตศาสตร์</p> <p>ก. ขอเพื่อนลอกข้อสอบ ข. ไม่เข้าสอบวิชาคณิตศาสตร์ ค. แอบจดสูตรคณิตศาสตร์เข้าห้องสอบ ง. ตั้งใจเรียน และทำแบบฝึกหัดทบทวนความรู้</p>				

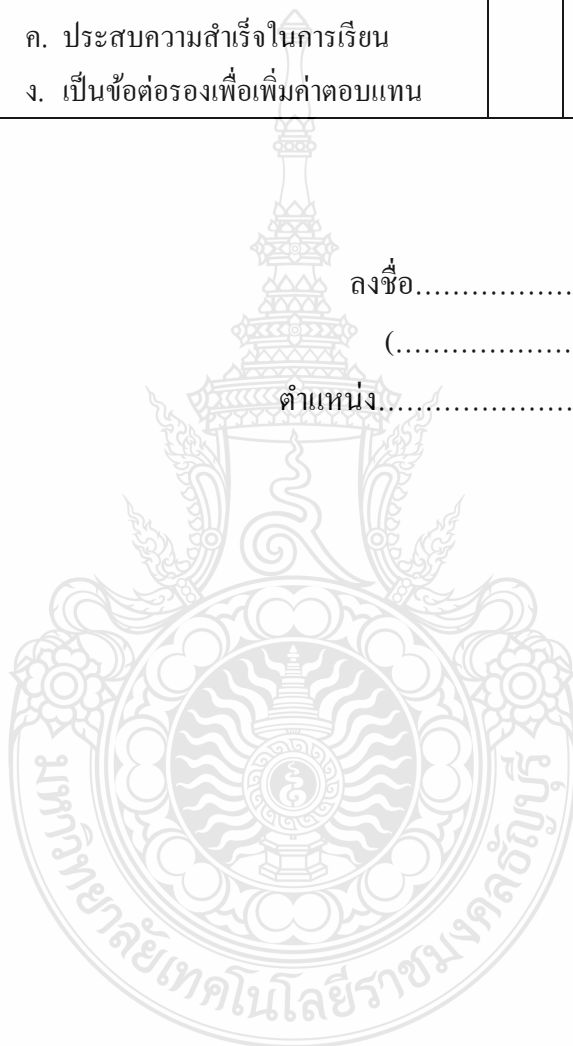
จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อสอบ	ระดับการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	<p>53. การปฏิบัติตนเพื่อระงับความอยาก ควรยึดตามหลักการใดในปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง</p> <p>ก. มีภูมิคุ้มกัน ไม่ยึดติด</p> <p>ข. พอประมาณ มีเหตุผล</p> <p>ค. พอประมาณ ไม่ยึดติด</p> <p>ง. มีคุณธรรม มีความเชื่อมั่น</p>				
	<p>54. “อเบคโพลล์เผย คนไทยร้อยละ 65.5 ขอมรับรัฐบาลทุจริต ถ้าตนเองได้รับผลประโยชน์ด้วย” หากต้องการแก้ปัญหาดังกล่าว ควรเริ่มจากการปรับสิ่งใด</p> <p>ก. โครงสร้างทางการเมืองของไทย</p> <p>ข. ระบบราชการของไทย</p> <p>ค. ค่านิยมของคนไทย</p> <p>ง. กฎหมายของไทย</p>				
	<p>55. ใครควรได้รับการยกย่องในฐานะเป็นผู้จริงต่อวาจา</p> <p>ก. เอกสอนน้องให้พูดสุภาพ</p> <p>ข. ปรัชญ์รับปากครูว่าจะไม่เกร</p> <p>ค. ภาคินหักทนายเพื่อนด้วยปียวาจา</p> <p>ง. วรัชบวชให้แม่ตามที่ได้รับปากไว้</p>				
	<p>56. ข้อใดเป็นประโยชน์ต่อตนเอง จากการขอมรับผิดที่เกิดจากการกระทำของตนเองมากที่สุด</p> <p>ก. ได้รับคำชมจากผู้อื่น</p> <p>ข. เป็นคนน่าคบหาด้วย</p> <p>ค. เป็นที่ขอมรับของบุคคลอื่น</p> <p>ง. เรียนรู้ขอผิดพลาด</p>				

จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อสอบ	ระดับการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	<p>57. หากต้องการเสริมสร้างความอดทนให้แก่ร่างกายและจิตใจ ควรปฏิบัติตามค่านิยม 12 ประการข้อใด</p> <p>ก. ข้อ 6 ข้อ 7 ข้อ 11 และ ข้อ 12</p> <p>ข. ข้อ 4 ข้อ 7 และ ข้อ 10</p> <p>ค. ข้อ 1 ข้อ 5 และ ข้อ 9</p> <p>ง. ข้อ 2 และ ข้อ 11</p>				
	<p>58. บุคคลใดแสดงออกถึงความมีวินัย และความรับผิดชอบต่อประเทศชาติมากที่สุด</p> <p>ก. แก้วแต่งตัวถูกระเบียบมาโรงเรียนทุกวัน</p> <p>ข. จันทร์เพ็ญเก็บหนังสือที่นำออกมาอ่านไว้ที่เดิม</p> <p>ค. ชีตาร์ช่วยครูลบกระดานดานทุกครั้งหลังหมดคาบเรียน</p> <p>ง. พิมพ์ดาวปิดไฟและพัดลมในห้องเรียนช่วงพักกลางวัน</p>				
	<p>59. “ความซื่อสัตย์สุจริตเป็นพื้นฐานของความดีทุกอย่าง เด็กๆ จึงต้องฝึกฝนอบรมให้เกิดมีขึ้นในตนเอง เพื่อจักได้เติบโตขึ้นเป็นคนดีมีประโยชน์ และมีชีวิตที่สะอาด ที่เจริญมั่นคง” ข้อความที่ขีดเส้นใต้ สอดคล้องกับข้อใดมากที่สุด</p> <p>ก. นำเงินที่เก็บได้ไปประชาสัมพันธ์หาเจ้าของ</p> <p>ข. นำงานที่ใช้แล้วใส่ภาชนะเตรียมล้าง</p> <p>ค. นำสมุดการบ้านของคนให้เพื่อนยืม</p> <p>ง. นำเครื่องมือสื่อสารเข้าห้องสอบ</p>				

จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อสอบ	ระดับการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
	60. ข้อใดไม่ใช่ประโยชน์ของการเป็นผู้มีวินัย ในตนเอง ก. ได้รับคำชื่นชม ข. ได้รับการไว้วางใจ ค. ประสบความสำเร็จในการเรียน ง. เป็นข้อต่อรองเพื่อเพิ่มค่าตอบแทน				

ลงชื่อ..... ผู้ประเมิน  
 (.....)

ตำแหน่ง.....



**แบบประเมินดัชนีความสอดคล้อง (IOC)**  
**ของแบบประเมินการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา**  
**สำหรับผู้เชี่ยวชาญ**

**คำชี้แจง** ให้ท่านพิจารณาและลงความเห็นของแบบประเมินการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็นที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านและให้ข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางปรับปรุงต่อไป โดยกำหนดระดับความคิดเห็น ดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่า รายการมีความสอดคล้องกับแบบประเมินการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่า รายการมีความสอดคล้องกับแบบประเมินการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

-1 หมายถึง แน่ใจว่ารายการไม่มีความสอดคล้องกับแบบประเมินการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา



เกณฑ์การให้คะแนน	รายการประเมิน	ระดับการพิจารณา			ข้อเสนอนะ
		+1	0	-1	
<b>1. การกำหนดบทบาทหน้าที่</b>					
4	มีการกำหนดบทบาทหน้าที่ของสมาชิกไว้ชัดเจน				
3	มีการกำหนดบทบาทหน้าที่ของสมาชิกไม่ครบขาดไป 1 หน้าที่				
2	มีการกำหนดบทบาทหน้าที่ของสมาชิกไม่ครบขาดไป 2 หน้าที่				
1	ไม่มีการกำหนดบทบาทหน้าที่ของสมาชิก				
<b>2. การมีส่วนร่วมของสมาชิก</b>					
4	สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม				
3	สมาชิกส่วนใหญ่มีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม				
2	สมาชิกส่วนน้อยมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม				
1	สมาชิกส่วนใหญ่มีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม น้อย				
<b>3. ความรับผิดชอบ</b>					
4	สมาชิกทุกคนทำงานตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ไม่หลีกเลี่ยงงาน และงานเสร็จทันเวลาที่กำหนด				
3	สมาชิกส่วนใหญ่ทำงานตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย หลีกเลี่ยงงานเป็นบางคน และงานเสร็จช้ากว่าเวลาที่กำหนด				
2	สมาชิกส่วนใหญ่ไม่ทำงานตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย หลีกเลี่ยงงานเป็นบางคน และงานเสร็จช้ากว่าเวลาที่กำหนด				
1	สมาชิกส่วนใหญ่ไม่ทำงานตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย หลีกเลี่ยงงานทุกคน และงานเสร็จช้ากว่าเวลาที่กำหนด				

เกณฑ์การให้คะแนน	รายการประเมิน	ระดับการพิจารณา			ข้อเสนอนะ
		+1	0	-1	
<b>4. การรับฟังความคิดเห็น</b>					
4	สมาชิกทุกคนยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นอย่างมีเหตุผล				
3	สมาชิกส่วนใหญ่ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นอย่างมีเหตุผล				
2	สมาชิกส่วนน้อยยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นอย่างมีเหตุผล				
1	สมาชิกทุกคนไม่รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นและไม่มีเหตุผล				
<b>5. ผลสำเร็จของงาน</b>					
4	เกิดจากความร่วมมือของสมาชิกทุกคนในทีม				
3	เกิดจากความร่วมมือของสมาชิกส่วนใหญ่ในทีม				
2	เกิดจากความร่วมมือของสมาชิกส่วนน้อยในทีม				
1	เกิดจากความร่วมมือของสมาชิก 1 คนในทีมเท่านั้น				

ลงชื่อ ..... ผู้ประเมิน

(.....)

ตำแหน่ง.....



**แบบประเมินดัชนีความสอดคล้อง (IOC)**  
**ของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา**  
**ที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกม**  
**ผ่านสื่อสังคมออนไลน์**  
**สำหรับผู้เชี่ยวชาญ**

**คำชี้แจง** ให้ท่านพิจารณาและลงความเห็นของแบบสอบถามความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็นที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน และให้ข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางปรับปรุงต่อไปโดยกำหนดระดับความคิดเห็น ดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่า รายการมีความสอดคล้องกับแบบสอบถามความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่า รายการมีความสอดคล้องกับแบบสอบถามความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

-1 หมายถึง แน่ใจว่ารายการไม่มีความสอดคล้องกับแบบสอบถามความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

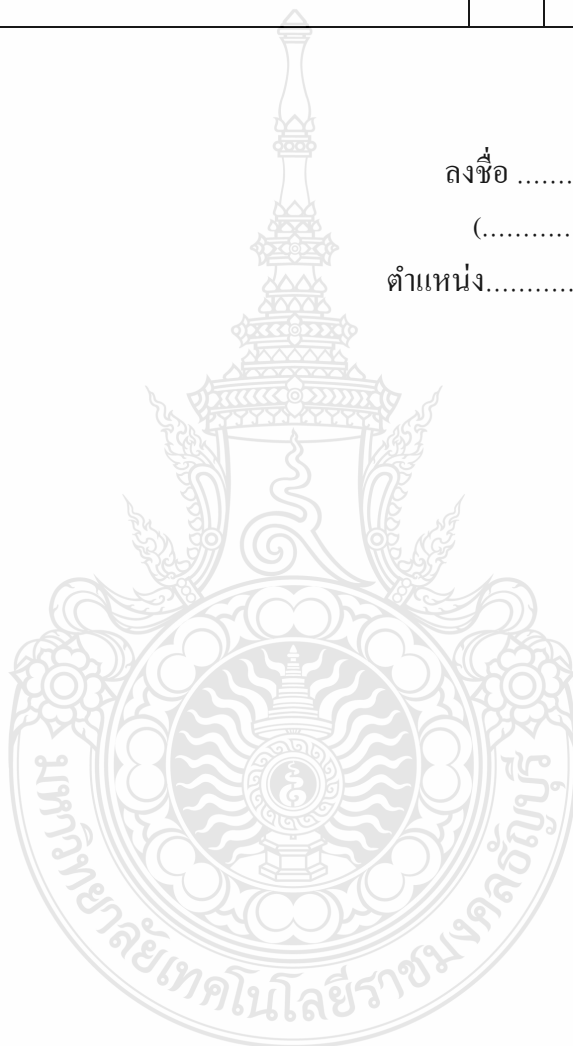
รายการประเมิน	ระดับการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
<b>1. ด้านเนื้อหา</b>				
1.1 เนื้อหาชัดเจนและเข้าใจง่าย				
1.2 การนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ ชวนติดตาม				
1.3 ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอเนื้อหามีความต่อเนื่องกัน				
1.4 กิจกรรม/ใบงานในการจัดการเรียนการสอนเหมาะสม				
<b>2. ด้านสื่อสังคมออนไลน์</b>				
2.1 สื่อการสอนนี้ช่วยให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเพิ่มขึ้น				
2.2 การให้คำแนะนำ และช่วยเหลือ				
2.3 การจัดกลุ่มให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม				
2.4 ความง่ายและสะดวกในการเรียนรู้ของนักเรียน				
<b>3. ด้านการทำงานเป็นทีม</b>				
3.1 โครงสร้างของสื่อสังคมออนไลน์สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้การทำงานเป็นทีม				
3.2 กิจกรรม/ใบงานในระหว่างบทเรียนช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้การทำงานเป็นทีม				
3.3 มีคำแนะนำในการเรียนที่สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้การทำงานเป็นทีม				
3.4 กิจกรรมโต้แย้งกันช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้การทำงานเป็นทีม				
3.5 การปฏิสัมพันธ์บนสื่อสังคมออนไลน์ช่วยสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้การทำงานเป็นทีม				
<b>4. ด้านการวัดและประเมินผล</b>				
4.1 การบันทึกกิจกรรม และการติดตามผลการเรียนของนักเรียน				
4.2 ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักการทำงานเป็นทีม				
4.3 ส่งเสริมให้ผู้เรียนนำความรู้จากเนื้อหาใช้ในชีวิตประจำวัน				

รายการประเมิน	ระดับการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
4.4 คำถามในแบบทดสอบมีความชัดเจน				
4.5 แบบทดสอบมีความยาก-ง่าย เหมาะสมกับระดับของนักเรียน				

ลงชื่อ ..... ผู้ประเมิน

(.....)

ตำแหน่ง.....



**แบบประเมินคุณภาพด้านสื่อและการนำเสนอสื่อ**  
**การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์**  
**ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา**

**คำชี้แจง**

1. แบบประเมินนี้เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญใช้สำหรับแบบประเมินคุณภาพด้านสื่อและการนำเสนอของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ซึ่งผู้ศึกษาจะได้นำผลการประเมินไปวิเคราะห์เพื่อใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ต่อไป

2. แบบประเมินนี้แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 รายการแบบประเมินคุณภาพด้านสื่อและการนำเสนอของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยแบ่งความคิดเห็นออกเป็น 5 ระดับดังนี้

ระดับ 5	หมายถึง	คุณภาพระดับดีมาก
ระดับ 4	หมายถึง	คุณภาพระดับดี
ระดับ 3	หมายถึง	คุณภาพระดับพอใช้
ระดับ 2	หมายถึง	คุณภาพระดับควรปรับปรุง
ระดับ 1	หมายถึง	คุณภาพระดับควรปรับปรุงอย่างยิ่ง

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

ตอนที่ 1 โปรดทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องว่าง ที่ตรงตามความคิดเห็นของท่านโดยพิจารณาจากเกณฑ์ที่กำหนดให้ ดังนี้

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพตามความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
<b>1. การออกแบบ</b>					
1.1 ความครอบคลุมของการให้ข้อมูลพื้นฐาน เช่น จุดประสงค์ คำชี้แจง					
1.2 การควบคุมเส้นทางการเดินของบทเรียน					
1.3 การเชื่อมโยงเนื้อหาของบทเรียน					
1.4 การให้ผลย้อนกลับเสริมแรง					
1.5 วิธีการโต้ตอบของบทเรียน					
1.6 การนำเสนอชื่อเรื่องหลักของบทเรียน					
1.7 ความเหมาะสมในการจัดการของบทเรียน					
<b>2. ตัวอักษร และสี</b>					
2.1 รูปแบบของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอ					
2.2 ขนาดของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอ					
2.3 สีของตัวอักษรโดยภาพรวม					
2.4 สีของพื้นหลังบทเรียน โดยภาพรวม					
2.5 สีของภาพและกราฟิกโดยภาพรวม					
<b>3. การจัดการบทเรียน</b>					
3.1 เทคนิคการนำเสนอเนื้อหาแต่ละส่วน					
3.2 การลำดับเนื้อหาให้ผู้เรียน					
3.3 ปฏิสัมพันธ์และการให้ผลตอบกลับ					
3.4 การบริหารจัดการข้อมูลผู้เรียนและผู้สอน					
3.5 การจัดให้ผู้เรียนในกลุ่มมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม					
3.6 ระบบการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมสามารถใช้งานได้สะดวก					

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพตามความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
3.7 นักเรียนสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างนักเรียนด้วยกันและระหว่างนักเรียนกับผู้สอน					
<b>4. ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก</b>					
4.1 การบริการแหล่งค้นคว้าข้อมูลด้านวิชาการ และอื่นๆ					
4.2 การบริการดาวน์โหลดเอกสารประกอบการเรียน					
4.3 การติดต่อสื่อสารผ่านกล่องข้อความ					

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

ตำแหน่ง.....



## แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์

ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

### คำชี้แจง

1. แบบประเมินนี้เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญใช้สำหรับแบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ซึ่งผู้ศึกษาจะได้นำผลการประเมินไปวิเคราะห์ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ต่อไป

2. แบบประเมินนี้แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 รายการแบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยแบ่งความคิดเห็นออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ 5	หมายถึง	คุณภาพระดับดีมาก
ระดับ 4	หมายถึง	คุณภาพระดับดี
ระดับ 3	หมายถึง	คุณภาพระดับพอใช้
ระดับ 2	หมายถึง	คุณภาพระดับควรปรับปรุง
ระดับ 1	หมายถึง	คุณภาพระดับควรปรับปรุงอย่างยิ่ง

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

ตอนที่ 1 โปรดทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องว่าง ที่ตรงตามความคิดเห็นของท่านโดยพิจารณาจากเกณฑ์ที่กำหนดให้ ดังนี้

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพตามความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. ความสอดคล้องระหว่างเนื้อหากับวัตถุประสงค์					
2. ความยากง่าย ของเนื้อหาเหมาะสมกับระดับนักเรียน					
3. ความถูกต้องของเนื้อหา					
4. ความสมบูรณ์ของเนื้อหา					
5. เนื้อหา มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย					
6. ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอเนื้อหา มีความต่อเนื่องกัน					
7. ความน่าสนใจในการดำเนินเนื้อหา					
8. กิจกรรมการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับเนื้อหา					

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะอื่น

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

ตำแหน่ง.....



## แบบประเมินการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

### คำชี้แจง

1. แบบประเมินนี้เพื่อให้ครูผู้สอนประเมินการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
2. แบบประเมินนี้แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

**ตอนที่ 1** รายการแบบประเมินการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยแบ่งรายการประเมินออกเป็น 5 ด้านและ 4 ระดับ ดังนี้

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4	3	2	1
<b>การกำหนดบทบาทหน้าที่</b>	มีการกำหนดบทบาทหน้าที่ของสมาชิกไว้ชัดเจน	มีการกำหนดบทบาทหน้าที่ของสมาชิกไม่ครบขาดไป 1 หน้าที่	มีการกำหนดบทบาทหน้าที่ของสมาชิกไม่ครบขาดไป 2 หน้าที่	ไม่มีการกำหนดบทบาทหน้าที่ของสมาชิก
<b>การมีส่วนร่วมของสมาชิก</b>	สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม	สมาชิกส่วนใหญ่มีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม	สมาชิกส่วนน้อยมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม	สมาชิกส่วนใหญ่มีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีมน้อย
<b>ความรับผิดชอบ</b>	สมาชิกทุกคนทำงานตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ไม่หลีกเลี่ยงงานและงานเสร็จทันเวลาที่กำหนด	สมาชิกส่วนใหญ่ทำงานตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายเป็นบางคน และงานเสร็จช้ากว่าเวลาที่กำหนด	สมาชิกส่วนใหญ่ไม่ทำงานตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย หลีกเลี่ยงงานเป็นบางคน และงานเสร็จช้ากว่าเวลาที่กำหนด	สมาชิกส่วนใหญ่ไม่ทำงานตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย หลีกเลี่ยงงานทุกคน และงานเสร็จช้ากว่าเวลาที่กำหนด

รายการ ประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4	3	2	1
การรับฟัง ความคิดเห็น	สมาชิกทุกคน ยอมรับฟังความ คิดเห็นของผู้อื่น อย่างมีเหตุผล	สมาชิกส่วนใหญ่ ยอมรับฟังความ คิดเห็นของผู้อื่น อย่างมีเหตุผล	สมาชิกส่วนน้อย ยอมรับฟังความ คิดเห็นของผู้อื่น อย่างมีเหตุผล	สมาชิกทุกคนไม่ รับฟังความ คิดเห็นของผู้อื่น และไม่มีเหตุผล
ผลสำเร็จของ งาน	เกิดจากความ ร่วมมือของ สมาชิกทุกคนใน ทีม	เกิดจากความ ร่วมมือของสมาชิก ส่วนใหญ่ในทีม	เกิดจากความ ร่วมมือของสมาชิก ส่วนน้อยในทีม	เกิดจากความ ร่วมมือของ สมาชิก 1 คนใน ทีมเท่านั้น



## แบบประเมินการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ชื่อกลุ่ม.....

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับการ ประเมิน	การกำหนด บทบาทหน้าที่				การมีส่วนร่วม ของสมาชิก				ความรับผิดชอบ				การรับฟังความ คิดเห็น				ผลสำเร็จของ งาน				รวม 20 คะแนน
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1																						
2																						
3																						
4																						
5																						

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

...../...../.....

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
17-20	4 หมายถึง ดีมาก
13-16	3 หมายถึง ดี
9-12	2 หมายถึง พอใช้
5-8	1 หมายถึง ปรับปรุง

**แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน**  
**ระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้**  
**โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์**

**คำชี้แจง**

1. แบบประเมินนี้เพื่อให้นักเรียนใช้สำหรับแบบประเมินความพึงพอใจนักเรียนที่เรียนจากการเรียนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ซึ่งผู้ศึกษาจะได้นำผลการประเมินไปวิเคราะห์เพื่อใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ต่อไป

2. แบบประเมินนี้แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 รายการแบบประเมินความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยแบ่งความคิดเห็นออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ 5	หมายถึง	ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด
ระดับ 4	หมายถึง	ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
ระดับ 3	หมายถึง	ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
ระดับ 2	หมายถึง	ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย
ระดับ 1	หมายถึง	ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

ตอนที่ 1 โปรดทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องว่าง ที่ตรงตามความคิดเห็นของท่านโดยพิจารณาจากเกณฑ์ที่กำหนดให้ ดังนี้

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพตามความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
<b>1. ด้านเนื้อหา</b>					
1.1 เนื้อหาชัดเจนและเข้าใจง่าย					
1.2 การนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ ชวนติดตาม					
1.3 ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอเนื้อหามีความต่อเนื่องกัน					
1.4 กิจกรรม/ใบงานในการจัดการเรียนการสอนเหมาะสม					
<b>2. ด้านสื่อสังคมออนไลน์</b>					
2.1 สื่อการสอนนี้ช่วยให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเพิ่มขึ้น					
2.2 การให้คำแนะนำ และช่วยเหลือ					
2.3 การจัดกลุ่มให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม					
2.4 ความง่ายและสะดวกในการเรียนรู้ของนักเรียน					
<b>3. ด้านการทำงานเป็นทีม</b>					
3.1 โครงสร้างของสื่อสังคมออนไลน์สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้การทำงานเป็นทีม					
3.2 กิจกรรม/ใบงานในระหว่างบทเรียนช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้การทำงานเป็นทีม					
3.3 มีคำแนะนำในการเรียนที่สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้การทำงานเป็นทีม					
3.4 กิจกรรมโต้แย้งกันช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้การทำงานเป็นทีม					
3.5 การปฏิสัมพันธ์บนสื่อสังคมออนไลน์ช่วยสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้การทำงานเป็นทีม					

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพตามความ คิดเห็น				
	5	4	3	2	1
<b>4. ด้านการวัดและประเมินผล</b>					
4.1 การบันทึกกิจกรรม และการติดตามผลการเรียนของ นักเรียน					
4.2 ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักการทำงานเป็นทีม					
4.3 ส่งเสริมให้ผู้เรียนนำความรู้จากเนื้อหาในชีวิตประจำวัน					
4.4 คำถามในแบบทดสอบมีความชัดเจน					
4.5 แบบทดสอบมีความยาก-ง่าย เหมาะสมกับระดับ ของนักเรียน					

ข้อเสนอแนะอื่น

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน  
(.....)

ภาคผนวก ค  
ผลการวิเคราะห์เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



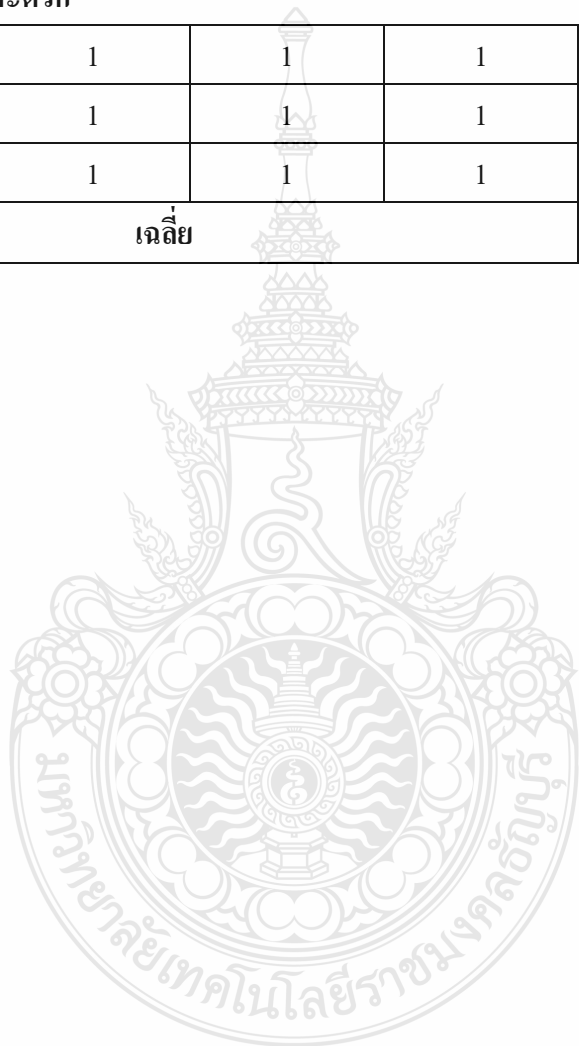
ตารางที่ ค.1 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินคุณภาพด้านสื่อและการนำเสนอของ  
การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่  
ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ข้อ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
<b>การออกแบบ</b>					
1.1	1	1	0	0.67	ใช้ได้
1.2	1	1	0	0.67	ใช้ได้
1.3	1	1	0	0.67	ใช้ได้
1.4	1	1	1	1	ใช้ได้
1.5	1	1	1	1	ใช้ได้
1.6	1	1	1	1	ใช้ได้
1.7	1	1	0	0.67	ใช้ได้
<b>ตัวอักษรและสี</b>					
2.1	0	1	1	0.67	ใช้ได้
2.2	1	1	1	1	ใช้ได้
2.3	1	1	0	0.67	ใช้ได้
2.4	1	1	0	0.67	ใช้ได้
2.5	1	1	0	0.67	ใช้ได้
<b>การจัดการบทเรียน</b>					
3.1	1	1	0	0.67	ใช้ได้
3.2	1	1	0	0.67	ใช้ได้
3.3	1	1	1	1	ใช้ได้
3.4	1	1	1	1	ใช้ได้
3.5	1	1	1	1	ใช้ได้
3.6	1	1	1	1	ใช้ได้
3.7	1	1	1	1	ใช้ได้



ตารางที่ ค.1 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินคุณภาพด้านสื่อและการนำเสนอของ  
การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่  
ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา (ต่อ)

ข้อ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก					
4.1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.2	1	1	1	1	ใช้ได้
4.3	1	1	1	1	ใช้ได้
เฉลี่ย				0.85	ใช้ได้



ตารางที่ ค.2 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของการจัดการ  
เรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลกระทบต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ข้อ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	1	1	0	0.67	ใช้ได้
2	1	1	1	1	ใช้ได้
3	1	1	0	0.67	ใช้ได้
4	1	1	1	1	ใช้ได้
5	1	1	1	1	ใช้ได้
6	0	1	1	0.67	ใช้ได้
7	1	1	1	1	ใช้ได้
8	1	1	1	1	ใช้ได้
<b>เฉลี่ย</b>				<b>0.89</b>	<b>ใช้ได้</b>



ตารางที่ ค.3 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน  
การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่  
ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ข้อ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	1	1	0	0.67	ใช้ได้
2	1	1	1	1	ใช้ได้
3	1	1	0	0.67	ใช้ได้
4	0	0	1	0.33	ใช้ไม่ได้
5	1	1	1	1	ใช้ได้
6	0	1	1	0.67	ใช้ได้
7	1	1	0	0.67	ใช้ได้
8	1	1	1	1	ใช้ได้
9	1	1	0	0.67	ใช้ได้
10	1	1	1	1	ใช้ได้
11	1	1	1	1	ใช้ได้
12	0	1	1	0.67	ใช้ได้
13	0	0	1	0.33	ใช้ไม่ได้
14	1	1	1	1	ใช้ได้
15	0	1	1	0.67	ใช้ได้
16	0	0	1	0.33	ใช้ไม่ได้
17	1	1	1	1	ใช้ได้
18	1	1	0	0.67	ใช้ได้
19	1	1	1	1	ใช้ได้
20	1	1	0	0.67	ใช้ได้
21	1	1	1	1	ใช้ได้
22	1	1	1	1	ใช้ได้
23	0	1	1	0.67	ใช้ได้

ตารางที่ ค.3 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน  
การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่  
ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา (ต่อ)

ข้อ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
24	1	1	0	0.67	ใช้ได้
25	1	1	1	1	ใช้ได้
26	1	1	1	1	ใช้ได้
27	0	1	1	0.67	ใช้ได้
28	1	1	0	0.67	ใช้ได้
29	1	1	1	1	ใช้ได้
30	1	1	0	0.67	ใช้ได้
31	0	0	0	0.00	ใช้ไม่ได้
32	0	1	0	0.33	ใช้ไม่ได้
33	0	1	1	0.67	ใช้ได้
34	1	1	1	1	ใช้ได้
35	1	1	1	1	ใช้ได้
36	0	1	1	0.67	ใช้ได้
37	1	1	1	1	ใช้ได้
38	1	1	1	1	ใช้ได้
39	1	1	0	0.67	ใช้ได้
40	0	0	1	0.33	ใช้ไม่ได้
41	1	1	0	0.67	ใช้ได้
42	1	1	1	1	ใช้ได้
43	1	1	1	1	ใช้ได้
44	0	1	1	0.67	ใช้ได้
45	1	1	1	1	ใช้ได้
46	0	1	1	0.67	ใช้ได้

ตารางที่ ค.3 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน  
การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่  
ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา (ต่อ)

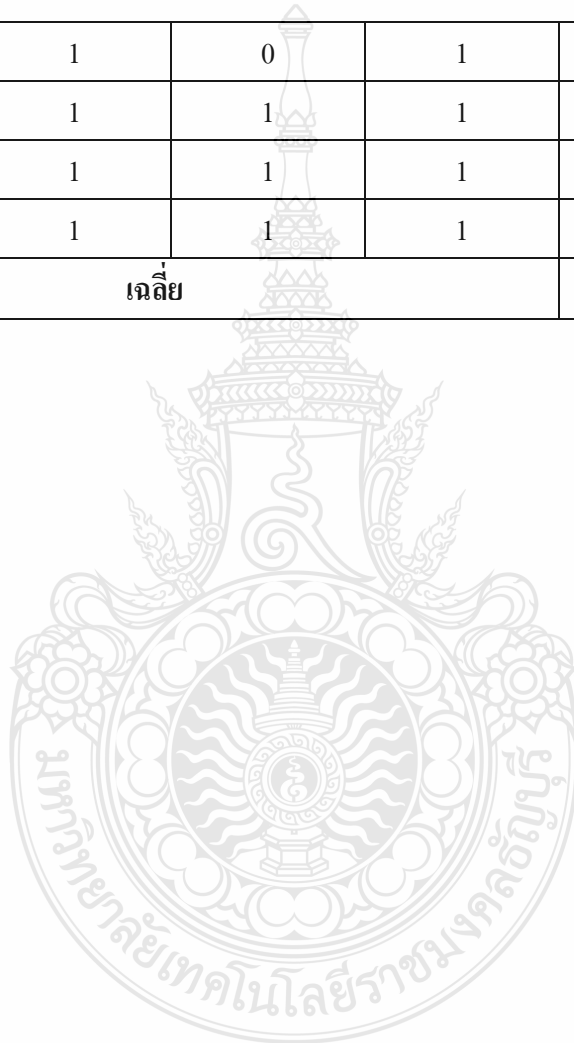
ข้อ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
47	0	1	0	0.33	ใช้ไม่ได้
48	0	0	0	0.00	ใช้ไม่ได้
49	1	1	1	1	ใช้ได้
50	0	1	1	0.67	ใช้ได้
51	1	1	0	0.67	ใช้ได้
52	1	1	1	1	ใช้ได้
53	1	1	0	0.67	ใช้ได้
54	0	0	1	0.33	ใช้ไม่ได้
55	1	1	1	1	ใช้ได้
56	0	1	1	0.67	ใช้ได้
57	1	1	1	1	ใช้ได้
58	1	1	1	1	ใช้ได้
59	0	0	1	0.33	ใช้ไม่ได้
60	1	1	1	1	ใช้ได้

ตารางที่ ค.4 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์

ข้อ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
<b>การกำหนดบทบาทหน้าที่</b>					
4	1	1	1	1	ใช้ได้
3	1	1	1	1	ใช้ได้
2	1	0	1	6.67	ใช้ได้
1	1	1	1	1	ใช้ได้
<b>การมีส่วนร่วมของสมาชิก</b>					
4	1	1	1	1	ใช้ได้
3	1	1	1	1	ใช้ได้
2	1	1	1	1	ใช้ได้
1	1	1	1	1	ใช้ได้
<b>ความรับผิดชอบ</b>					
4	1	1	1	1	ใช้ได้
3	1	1	1	1	ใช้ได้
2	1	0	1	0.67	ใช้ได้
1	1	1	1	1	ใช้ได้
<b>การรับฟังความคิดเห็น</b>					
4	1	1	1	1	ใช้ได้
3	1	1	1	1	ใช้ได้
2	1	1	1	1	ใช้ได้
1	1	1	1	1	ใช้ได้

ตารางที่ ค.4 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของของแบบประเมินการทำงานเป็นทีมของนักเรียน  
ระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกม  
ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ (ต่อ)

ข้อ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ผลสำเร็จของงาน					
4	1	0	1	0.67	ใช้ได้
3	1	1	1	1	ใช้ได้
2	1	1	1	1	ใช้ได้
1	1	1	1	1	ใช้ได้
เฉลี่ย				0.95	ใช้ได้



ตารางที่ ค.5 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนระดับ  
มัธยมศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อ  
สังคมออนไลน์

ข้อ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
<b>เนื้อหา</b>					
1.1	1	1	1	1	ใช้ได้
1.2	1	1	1	1	ใช้ได้
1.3	1	0	1	0.67	ใช้ได้
1.4	1	1	1	1	ใช้ได้
<b>สื่อสังคมออนไลน์</b>					
2.1	1	1	1	1	ใช้ได้
2.2	1	1	1	1	ใช้ได้
2.3	1	1	1	1	ใช้ได้
2.4	1	1	1	1	ใช้ได้
<b>การทำงานเป็นทีม</b>					
3.1	1	1	1	1	ใช้ได้
3.2	1	1	1	1	ใช้ได้
3.3	1	0	1	0.67	ใช้ได้
3.4	1	1	1	1	ใช้ได้
3.5	1	1	1	1	ใช้ได้
<b>การวัดและประเมินผล</b>					
4.1	0	1	1	0.67	ใช้ได้
4.2	1	1	1	1	ใช้ได้
4.3	1	1	1	1	ใช้ได้
4.4	1	1	1	1	ใช้ได้
4.5	0	1	1	0.67	ใช้ได้
<b>เฉลี่ย</b>				<b>0.91</b>	<b>ใช้ได้</b>



ตารางที่ ค.6 ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อและการนำเสนอของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการ  
แข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียน  
ระดับมัธยมศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{X}$	S.D.	ระดับ คุณภาพ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
<b>1. การออกแบบ</b>						
1.1 ความครอบคลุมของการ ให้ข้อมูลพื้นฐาน เช่น จุดประสงค์ คำชี้แจง	4	5	5	4.67	0.58	ดีมาก
1.2 การควบคุมเส้นทางการเดิน ของบทเรียน	4	5	5	4.67	0.58	ดีมาก
1.3 การเชื่อมโยงเนื้อหาของ บทเรียน	5	4	5	4.67	0.58	ดีมาก
1.4 การให้ผลย้อนกลับเสริมแรง	4	4	5	4.33	0.58	ดี
1.5 วิธีการโต้ตอบของบทเรียน	5	4	4	4.33	0.58	ดี
1.6 การนำเสนอชื่อเรื่องหลักของ บทเรียน	4	4	4	4.00	0.00	ดี
1.7 ความเหมาะสมในการจัดการ ของบทเรียน	4	4	5	4.33	0.58	ดี
<b>2. ตัวอักษร และสี</b>						
2.1 รูปแบบของตัวอักษรที่ใช้ใน การนำเสนอ	4	5	4	4.33	0.58	ดี
2.2 ขนาดของตัวอักษรที่ใช้ใน การนำเสนอ	4	4	4	4.00	0.00	ดี
2.3 สีของตัวอักษรโดยภาพรวม	4	5	4	4.33	0.58	ดี
2.4 สีของพื้นหลังบทเรียนโดย ภาพรวม	4	4	4	4.00	0.00	ดี

ตารางที่ ค.6 ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อและการนำเสนอของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการ  
 แข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียน  
 ระดับมัธยมศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{X}$	S.D.	ระดับ คุณภาพ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
2.5 สื่อของภาพและกราฟิก โดยภาพรวม	4	4	5	4.33	0.58	ดี
<b>3. การจัดการบทเรียน</b>						
3.1 เทคนิคการนำเสนอเนื้อหา แต่ละส่วน	4	4	5	4.33	0.58	ดี
3.2 การลำดับเนื้อหาให้ผู้เรียน	4	4	4	4.00	0.00	ดี
3.3 ปฏิสัมพันธ์และการให้ผล ตอบกลับ	5	5	4	4.67	0.58	ดีมาก
3.4 การบริหารจัดการข้อมูล ผู้เรียนและผู้สอน	5	5	4	4.67	0.58	ดีมาก
3.5 การจัดให้ผู้เรียนในกลุ่มมี ส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม	5	4	4	4.33	0.58	ดี
3.6 ระบบจัดการเรียนรู้ TGT สามารถใช้งานได้สะดวก	5	5	4	4.67	0.58	ดีมาก
3.7 นักเรียนสามารถแลกเปลี่ยน ความคิดเห็นระหว่างนักเรียน ด้วยกันและระหว่างนักเรียน กับผู้สอน	5	4	5	4.67	0.58	ดี
<b>4. ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก</b>						
4.1 การบริการแหล่งค้นคว้า ข้อมูลด้านวิชาการและอื่นๆ	4	4	4	4.00	0.00	ดี
4.2 การบริการดาวน์โหลด เอกสารประกอบการเรียน	4	5	5	4.67	0.58	ดีมาก

ตารางที่ ค.6 ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อและการนำเสนอของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการ  
 แข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียน  
 ระดับมัธยมศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{X}$	S.D.	ระดับ คุณภาพ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
4.3 การติดต่อสื่อสารผ่านกล่อง ข้อความ	4	4	5	4.33	0.58	ดี



ตารางที่ ค.7 ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา จำนวน 3 ท่าน

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			$\bar{X}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1. ความสอดคล้องระหว่างเนื้อหา กับวัตถุประสงค์	5	4	4	4.33	0.58	ดี
2. ความยากง่ายของเนื้อหา เหมาะสมกับระดับนักเรียน	4	5	4	4.33	0.58	ดี
3. ความถูกต้องของเนื้อหา	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
4. ความสมบูรณ์ของเนื้อหา	4	5	5	4.67	0.58	ดีมาก
5. เนื้อหามีความชัดเจนและ เข้าใจง่าย	4	5	5	4.67	0.58	ดีมาก
6. ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอ เนื้อหามีความต่อเนื่องกัน	4	4	4	4.00	0.58	ดี
7. ความน่าสนใจในการดำเนิน เนื้อหา	4	4	4	4.00	0.00	ดี
<b>เฉลี่ยรวม</b>				<b>4.58</b>	<b>0.30</b>	<b>ดีมาก</b>

ตารางที่ ๘.๘ ผลการวิเคราะห์ค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนจำนวน 40 ข้อ

ข้อ	ความยาก (p)	อำนาจจำแนก (r)	ใช้ได้	ใช้ไม่ได้
1	0.46	0.27	✓	
2	0.69	0.32	✓	
3	0.60	0.38	✓	
4	0.49	0.32	✓	
5	0.53	0.50	✓	
6	0.47	0.25	✓	
7	0.49	0.26	✓	
8	0.56	0.44	✓	
9	0.55	0.27	✓	
10	0.51	0.38	✓	
11	0.67	0.25	✓	
12	0.40	0.50	✓	
13	0.33	0.63	✓	
14	0.60	0.38	✓	
15	0.49	0.26	✓	
16	0.51	0.21	✓	
17	0.64	0.37	✓	
18	0.57	0.24	✓	
19	0.53	0.31	✓	
20	0.71	0.31	✓	
21	0.60	0.38	✓	
22	0.51	0.22	✓	
23	0.72	0.23	✓	
24	0.57	0.24	✓	
25	0.67	0.88	✓	

ตารางที่ ค.8 ผลการวิเคราะห์ค่าความยาก (p) และ ค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนจำนวน 40 ข้อ (ต่อ)

ข้อ	ความยาก (p)	อำนาจจำแนก (r)	ใช้ได้	ใช้ไม่ได้
26	0.57	0.35	✓	
27	0.69	0.32	✓	
28	0.43	0.38	✓	
29	0.49	0.32	✓	
30	0.53	0.50	✓	
31	0.47	0.25	✓	
32	0.62	0.26	✓	
33	0.56	0.44	✓	
34	0.55	0.27	✓	
35	0.57	0.24	✓	
36	0.67	0.25	✓	
37	0.62	0.32	✓	
38	0.57	0.35	✓	
39	0.60	0.38	✓	
40	0.49	0.26	✓	

ตารางที่ ค.9 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนแบบปกติ

ลำดับ	คะแนน	กลุ่ม
1	38	1
2	37	1
3	35	1
4	36	1
5	38	1
6	35	1
7	34	1
8	37	1
9	36	1
10	37	1
11	37	1
12	35	1
13	39	1
14	38	1
15	34	1
16	36	1
17	33	1
18	36	1
19	35	1
20	35	1
21	34	1
22	37	1
23	38	1
24	36	1

ตารางที่ ค.9 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนแบบปกติ (ต่อ)

ลำดับ	คะแนน	กลุ่ม
25	36	1
26	39	1
27	40	1
28	38	1
29	38	1
30	36	1
31	34	1
32	37	1
<b>X</b>		
36.38		
ลำดับ	คะแนน	กลุ่ม
1	30	2
2	33	2
3	28	2
4	33	2
5	31	2
6	33	2
7	33	2
8	30	2
9	28	2
10	25	2
11	30	2
12	31	2



ตารางที่ ค.9 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนแบบปกติ (ต่อ)

ลำดับ	คะแนน	กลุ่ม
13	28	2
14	29	2
15	24	2
16	30	2
17	26	2
18	34	2
19	31	2
20	30	2
21	29	2
22	17	2
23	30	2
24	20	2
25	25	2
26	34	2
27	30	2
28	28	2
29	29	2
30	29	2
31	31	2
32	30	2

ตารางที่ ค.9 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนแบบปกติ (ต่อ)

ลำดับ	คะแนน	กลุ่ม
33	31	2
	$\bar{X}$	
	29.09	

ตารางที่ ค.10 แสดงการหาค่า t ( t-test Independent ) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนแบบปกติ

การทดลอง	N	Mean	Std Difference	t	df	Sig.	F
กลุ่มทดลอง	32	36.38	1.70	10.16	63.00	.02	5.61
กลุ่มควบคุม	33	29.09	3.69	10.26	45.26		

ตารางที่ ค.11 การเปรียบเทียบการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนแบบปกติ

ลำดับ	คะแนน	กลุ่ม
1	18.20	1
2	18.80	1
3	17.80	1
4	17.60	1
5	18.84	1
6	18.86	1
7	17.60	1
8	18.80	1
9	18.20	1
10	18.86	1
11	17.80	1
12	18.80	1
13	17.60	1
14	18.20	1
15	18.84	1
16	17.80	1
17	18.86	1
18	17.60	1
19	18.20	1
20	17.80	1
21	18.80	1
22	18.20	1
23	18.84	1
24	17.80	1

ตารางที่ ค.11 การเปรียบเทียบการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนแบบปกติ (ต่อ)

ลำดับ	คะแนน	กลุ่ม
25	18.84	1
26	17.60	1
27	18.86	1
28	18.80	1
29	18.86	1
30	18.84	1
31	17.80	1
32	17.60	1
	$\bar{X}$	S.D.
	18.31	0.53
ลำดับ	คะแนน	กลุ่ม
1	15.20	2
2	14.80	2
3	14.00	2
4	15.80	2
5	16.40	2
6	14.40	2
7	15.80	2
8	16.40	2
9	14.40	2
10	15.20	2
11	14.80	2
12	14.00	2
13	15.20	2

ตารางที่ ค.11 การเปรียบเทียบการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนแบบปกติ (ต่อ)

ลำดับ	คะแนน	กลุ่ม
14	14.80	2
15	14.00	2
16	15.80	2
17	16.40	2
18	14.40	2
19	15.20	2
20	14.80	2
21	14.00	2
22	15.80	2
23	16.40	2
24	14.40	2
25	15.20	2
26	14.80	2
27	14.00	2
28	15.80	2
29	16.40	2
30	14.40	2
31	15.20	2
32	14.80	2
33	14.00	2
	$\bar{X}$	<b>S.D.</b>
	15.06	0.81

ตารางที่ ค.12 การหาค่า t ( t-test Independent ) การเปรียบเทียบการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เรียนจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนแบบปกติ

การทดลอง	N	Mean	Std Difference	t	df	Sig.	F
กลุ่มทดลอง	32	18.31	.53	19.00	63.00	.02	5.31
กลุ่มควบคุม	33	15.06	.81	19.12	55.33		

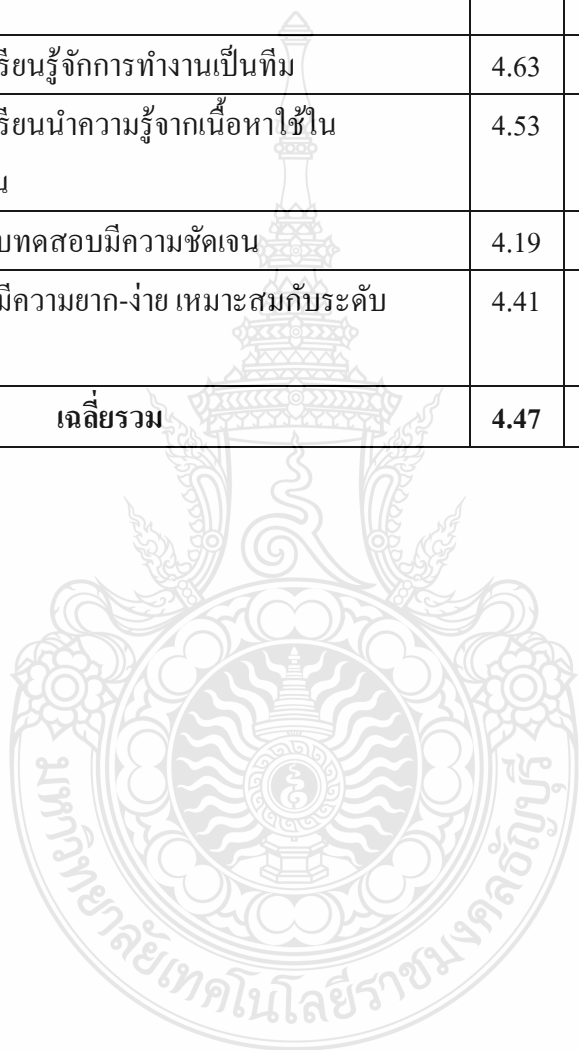


ตารางที่ ค.13 ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์

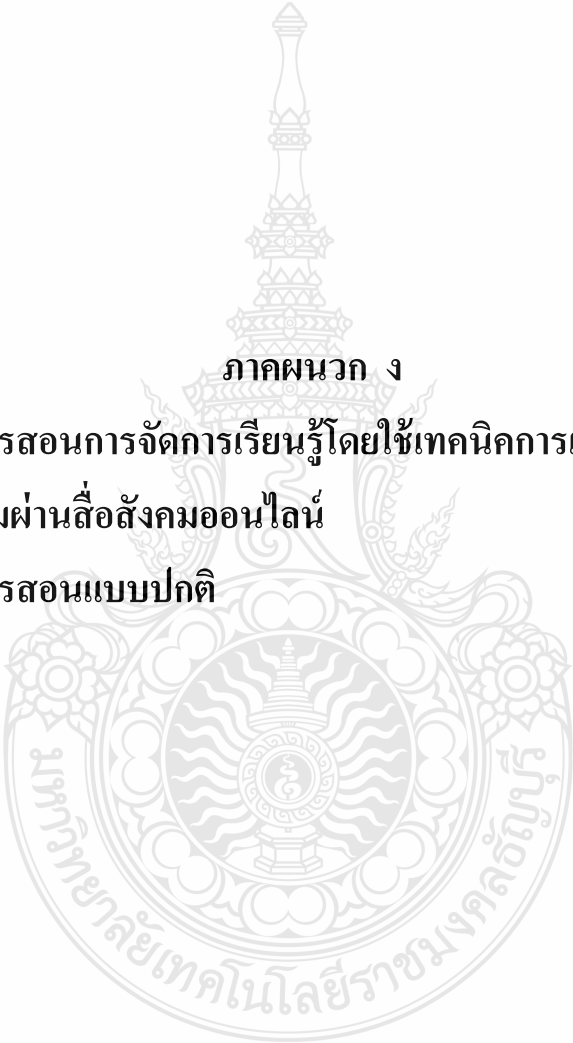
รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
<b>1. ด้านเนื้อหา</b>			
1.1 เนื้อหาชัดเจนและเข้าใจง่าย	4.28	0.68	พอใจมาก
1.2 การนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจชวนติดตาม	4.72	0.46	พอใจมากที่สุด
1.3 ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอเนื้อหามีความต่อเนื่องกัน	4.44	0.56	พอใจมาก
1.4 กิจกรรม/ใบงานในการจัดการเรียนการสอนเหมาะสม	4.41	0.61	พอใจมาก
<b>2. ด้านสื่อสังคมออนไลน์</b>			
2.1 สื่อการสอนนี้ช่วยให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเพิ่มขึ้น	4.47	0.50	พอใจมาก
2.2 การให้คำแนะนำ และช่วยเหลือ	4.41	0.50	พอใจมาก
2.3 การจัดกลุ่มให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม	4.56	0.50	พอใจมากที่สุด
2.4 ความง่ายและสะดวกในการเรียนรู้ของนักเรียน	4.47	0.51	พอใจมาก
<b>3. ด้านการทำงานเป็นทีม</b>			
3.1 โครงสร้างของสื่อสังคมออนไลน์สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้การทำงานเป็นทีม	4.53	0.63	พอใจมากที่สุด
3.2 กิจกรรม/ใบงานในระหว่างบทเรียนช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้การทำงานเป็นทีม	4.41	0.50	พอใจมาก
3.3 มีคำแนะนำในการเรียนที่สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้การทำงานเป็นทีม	4.50	0.51	พอใจมากที่สุด
3.4 กิจกรรมโต๊ะแข่งขันช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้การทำงานเป็นทีม	4.63	0.49	พอใจมากที่สุด
3.5 การปฏิสัมพันธ์บนสื่อสังคมออนไลน์ช่วยสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้การทำงานเป็นทีม	4.56	0.50	พอใจมากที่สุด

ตารางที่ ค.13 ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (ต่อ)

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
<b>4. ด้านการวัดและประเมินผล</b>			
4.1 การบันทึกกิจกรรม และการติดตามผลการเรียนของนักเรียน	4.34	0.48	พอใจมาก
4.2 ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักการทำงานเป็นทีม	4.63	0.49	พอใจมากที่สุด
4.3 ส่งเสริมให้ผู้เรียนนำความรู้จากเนื้อหาใช้ในชีวิตประจำวัน	4.53	0.67	พอใจมากที่สุด
4.4 คำถามในแบบทดสอบมีความชัดเจน	4.19	0.64	พอใจมาก
4.5 แบบทดสอบมีความยาก-ง่าย เหมาะสมกับระดับของนักเรียน	4.41	0.50	พอใจมาก
<b>เฉลี่ยรวม</b>	<b>4.47</b>	<b>0.13</b>	<b>พอใจมาก</b>







ภาคผนวก ง

- แผนการสอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีม  
ด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์
- แผนการสอนแบบปกติ

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

### พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย

เวลาเรียน 3 ชั่วโมง

#### 1. ผลการเรียนรู้/จุดประสงค์การเรียนรู้

##### 1.1 ผลการเรียนรู้

ข้อ 6 เป็นแบบอย่างและส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้อื่นเป็นพลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย

##### 1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) ปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างในการเป็นผู้นำและการเป็นสมาชิกที่ดี
- 2) ส่งเสริม สนับสนุนให้ผู้อื่นปฏิบัติตนเป็นผู้นำและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดี
- 3) ปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างในการใช้สิทธิเสรีภาพ และทำหน้าที่ด้วยความรับผิดชอบได้
- 4) ส่งเสริม สนับสนุนให้ผู้อื่นใช้สิทธิเสรีภาพ และทำหน้าที่ด้วยความรับผิดชอบได้
- 5) ปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างในการมีความกล้าหาญทางจริยธรรมได้
- 6) ส่งเสริม สนับสนุนให้ผู้อื่นมีความกล้าหาญทางจริยธรรมได้

#### 2. สารสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การปฏิบัติตนเป็นแบบอย่าง ส่งเสริม และสนับสนุนให้ผู้อื่นในการเป็นผู้นำ การเป็นสมาชิกที่ดี มีส่วนร่วมในการใช้สิทธิเสรีภาพ การทำหน้าที่ด้วยความรับผิดชอบ มีความกล้าหาญทางจริยธรรม และการปฏิบัติตนเป็นผู้มีวินัยในตนเอง เป็นการแสดงออกถึงความเป็นพลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

#### 3. สารการเรียนรู้

##### 3.1 พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย

- การเป็นผู้นำและการเป็นสมาชิกที่ดี
- การใช้สิทธิและหน้าที่
- การใช้เสรีภาพอย่างรับผิดชอบ
- ความกล้าหาญทางจริยธรรม

#### 4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

##### 4.1 ความสามารถในการสื่อสาร

##### 4.2 ความสามารถในการคิด

- 1) ทักษะการคิดวิเคราะห์
- 2) ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
- 3) ทักษะการนำความรู้ไปใช้

##### 4.3 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

#### 5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์/ค่านิยม

##### 5.1 คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 1) มีวินัย รับผิดชอบ
- 2) ใฝ่เรียนรู้
- 3) มุ่งมั่นในการทำงาน

##### 5.2 ค่านิยม

- 1) เข้าใจเรียนรู้การเป็นประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุขที่ถูกต้อง
- 2) มีระเบียบวินัย เคารพกฎหมาย เคารพผู้ใหญ่
- 3) มีศีลธรรม รักษาความสัตย์ ห่วงคิดต่อผู้อื่น เพื่อแผ่และแบ่งปัน

#### 6. กิจกรรมการเรียนรู้

- วิธีสอนโดยใช้กระบวนการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์

##### ขั้นเตรียมเนื้อหา

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาถึงเรื่องการทำงานทีม โดยให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นถึงการเป็นหัวหน้า และการเป็นสมาชิกในทีม แล้วร่วมกันอภิปรายถึงลักษณะของการเป็นผู้นำและการเป็นสมาชิกที่ดี

### ขั้นจัดทีม

1. นำผลการเรียนในเทอมที่ผ่านมาของนักเรียน มาจัดทีมให้กับนักเรียน โดยแบ่งนักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันเป็นทีมๆ ละ 4-6 คน ประกอบด้วย นักเรียนที่เรียนเก่ง 1 คน นักเรียนที่เรียนปานกลาง 2-4 คน และนักเรียนที่เรียนอ่อน 1 คน โดยครูเน้นย้ำให้นักเรียนทุกคนร่วมมือและช่วยเหลือกันตลอดการปฏิบัติกิจกรรม
2. นักเรียนเข้าทีมตามที่ครูได้จัดไว้ให้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Face book) ซึ่งมีด้วยกันทั้งหมด 6 ทีม คือ ทีม A ทีม B ทีม C ทีม D ทีม E และทีม F

### ขั้นการเรียนรู้

1. นักเรียนร่วมแสดงความคิดเห็นผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Face book) ในหัวข้อเรื่อง การเป็นผู้นำและการเป็นสมาชิกที่ดี
2. ครูให้นักเรียนแต่ละทีมร่วมกันศึกษาความรู้เรื่องพลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย จากสื่อสังคมออนไลน์ และแหล่งเรียนรู้อื่นๆ จากนั้นร่วมกันอภิปรายถึงแนวทางการปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย
3. นักเรียนแต่ละทีม ร่วมกันนำแนวทางการปฏิบัติตนที่ได้จากการอภิปรายมาสรุปเป็นข้อๆ แล้วนำมา เผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยสมาชิกทุกคนในทีมต้องมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม
4. ครูนำเสนอภาพเกี่ยวกับสิทธิเสรีภาพและการปฏิบัติตนของบุคคลในสังคมแล้วให้นักเรียนแต่ละทีมร่วมกันอภิปรายถึงการกระทำของบุคคลภายในภาพ ว่าเป็นการแสดงถึงสิทธิเสรีภาพอย่างไร หรือการปฏิบัติตนอย่างมีความกล้าหาญทางจริยธรรม อย่างไร
5. นักเรียนแต่ละคนในทีมนำความรู้ที่ได้จากการศึกษามาอภิปรายรูปภาพร่วมกัน ผลัดกันซักถามข้อสงสัย และอธิบายจนมีความเข้าใจชัดเจนตรงกัน
6. ครูให้นักเรียนแต่ละทีมร่วมกันอภิปรายถึงแนวทางการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริม สนับสนุนให้ผู้อื่นเป็นผู้นำ เป็นสมาชิกที่ดี มีส่วนร่วมในการใช้สิทธิเสรีภาพ การทำหน้าที่ด้วยความรับผิดชอบ มีความกล้าหาญทางจริยธรรม และการปฏิบัติตนเป็นผู้มีวินัยในตนเอง ผ่านสื่อสังคมออนไลน์
7. ให้สมาชิกทุกคนในทีมประเมินผลการทำงานเป็นทีมของสมาชิกทุกคนในทีมของตัวเอง นำส่งครูตามระยะเวลาที่กำหนด

- ครูแนะนำให้นักเรียนนำความรู้เกี่ยวกับการเป็นพลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

### ขั้นการแข่งขัน

- ครูแนะนำการแข่งขันให้นักเรียนทราบผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Face book)
- ครูจัดนักเรียนตัวแทนของแต่ละทีมเข้าประจำโต๊ะแข่งขัน แนะนำเกี่ยวกับเกม โดยอธิบาย จุดประสงค์ และกติกาของการเล่นเกม
- นักเรียนเริ่มเล่นเกมพร้อมกันทุกโต๊ะ โดยการตอบคำถามแข่งกับเวลา ตัวแทนทีมไหนทำเสร็จก่อนให้ปริ้นสกรีนหน้าจอเป็นรูปภาพ พร้อมบอกชื่อทีมและชื่อผู้เล่น แล้วนำเสนอเข้าที่กล่องข้อความของครู
- ครูตรวจคำตอบบนสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนแต่ละโต๊ะ โดยดูจากเวลาที่แสดงความคิดเห็น และบันทึกคะแนนรวมของทีมและคะแนน โบนัสลงในแบบฟอร์มบันทึกคะแนน

### ขั้นยอมรับความสำเร็จของทีม

- ประกาศผลการแข่งขัน เป็นไปสเตอร์เพื่อยกย่อง ชมเชย ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Face book)

## 7. การวัดและประเมินผล

วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
ประเมินการทำงานเป็นทีม รายบุคคล	ประเมินการทำงานเป็นทีม รายบุคคล	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
ตรวจคำตอบและเวลาของเกม	แบบบันทึกคะแนน	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์

## 8. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

### 8.1 สื่อการเรียนรู้

- การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลกระทบต่อการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

### 8.2 แหล่งการเรียนรู้

- เว็บไซต์

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย

เวลาเรียน 3 ชั่วโมง

### 1. ผลการเรียนรู้

ข้อ 6 เป็นแบบอย่างและส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้อื่นเป็นพลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย

### 2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การปฏิบัติตนเป็นแบบอย่าง ส่งเสริม และสนับสนุนให้ผู้อื่นในการเป็นผู้นำ การเป็นสมาชิกที่ดี มีส่วนร่วมในการใช้สิทธิเสรีภาพ การทำหน้าที่ด้วยความรับผิดชอบ มีความกล้าหาญทางจริยธรรม และการปฏิบัติตนเป็นผู้มีวินัยในตนเอง เป็นการแสดงออกถึงความดีความเป็นพลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

### 3. สาระการเรียนรู้

#### 1. พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย

- การเป็นผู้นำและการเป็นสมาชิกที่ดี
- การใช้สิทธิและหน้าที่
- การใช้เสรีภาพอย่างรับผิดชอบ
- ความกล้าหาญทางจริยธรรม

### 4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

#### 4.1 ความสามารถในการสื่อสาร

#### 4.2 ความสามารถในการคิด

- 1) ทักษะการคิดวิเคราะห์
- 2) ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
- 3) ทักษะการนำความรู้ไปใช้

#### 4.3 ความสามารถในการแก้ปัญหา

#### 4.4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

## 5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์/ค่านิยม

### 5.1 คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 1) ซื่อสัตย์ สุจริต
- 2) มีวินัย รับผิดชอบ
- 3) ใฝ่เรียนรู้
- 4) มุ่งมั่นในการทำงาน
- 5) มีจิตสาธารณะ

### 5.2 ค่านิยม

- 1) มีศีลธรรม รักษาความสัตย์ หวังดีต่อผู้อื่น เพื่อแผ่และแบ่งปัน
- 2) ใฝ่ใจเรียนรู้การเป็นประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุขที่ถูกต้อง
- 3) มีระเบียบวินัย เคารพกฎหมาย เคารพผู้ใหญ่

## 6. กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูให้นักเรียนร่วมกันสนทนาถึงการทำงานกลุ่ม หรือคู่มือเกี่ยวกับสิทธิ เสรีภาพ และการปฏิบัติตนของบุคคลในสังคม แล้วให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายในประเด็นที่กำหนด
2. ครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน คละกันตามความสามารถ โดยครูเน้นย้ำให้นักเรียนทุกคนร่วมมือและช่วยเหลือกันตลอดการปฏิบัติกิจกรรม
3. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสืบค้นบุคคลที่มีลักษณะของการเป็นผู้นำและการเป็นสมาชิกที่ดี หรือแนวทางการปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สิทธิเสรีภาพและหน้าที่อย่างรับผิดชอบ หรืออาชีพที่ควรจะมี ความกล้าหาญทางจริยธรรม แล้วร่วมกันวิเคราะห์ถึงแนวทางการปฏิบัติ จากนั้นนำไปปฏิบัติแล้วนำผลการปฏิบัติตนมาเล่าให้ครูฟังนอกเวลาเรียน
4. สมาชิกในแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนและจัดกิจกรรมในการส่งเสริมให้ผู้อื่นปฏิบัติตนเป็นผู้นำและสมาชิกที่ดี หรือการส่งเสริมให้ผู้อื่นใช้สิทธิเสรีภาพ และทำหน้าที่ด้วยความรับผิดชอบต่อหลักประชาธิปไตย หรือการส่งเสริมให้ผู้อื่นปฏิบัติตนเป็นผู้มีความกล้าหาญทางด้านจริยธรรม โดยสมาชิกในแต่ละกลุ่มต้องมีส่วนร่วมในกิจกรรม และปฏิบัติตนเป็นแบบอย่าง
5. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปความรู้เกี่ยวกับการเป็นผู้นำและการเป็นสมาชิกที่ดี การใช้สิทธิเสรีภาพ และทำหน้าที่ด้วยความรับผิดชอบต่อหลักประชาธิปไตย หรือการมีความกล้าหาญทางจริยธรรม
6. ให้สมาชิกทุกคนในทีมประเมินผลการทำงานเป็นทีมของสมาชิกทุกคนในทีมของตัวเองนำเสนอสรุปตามระยะเวลาที่กำหนด
7. ครูแนะนำให้นักเรียนนำความรู้เกี่ยวกับการเป็นพลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

## 7. การวัดและประเมินผล

วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
ประเมินการทำงานเป็นทีม รายบุคคล	ประเมินการทำงานเป็นทีม รายบุคคล	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์

## 8. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

### 8.1 สื่อการเรียนรู้

- 1) หนังสือวิชาหน้าที่พลเมือง
- 2) เอกสารประกอบการสอน
- 3) บัตรภาพ

### 8.2 แหล่งการเรียนรู้

—





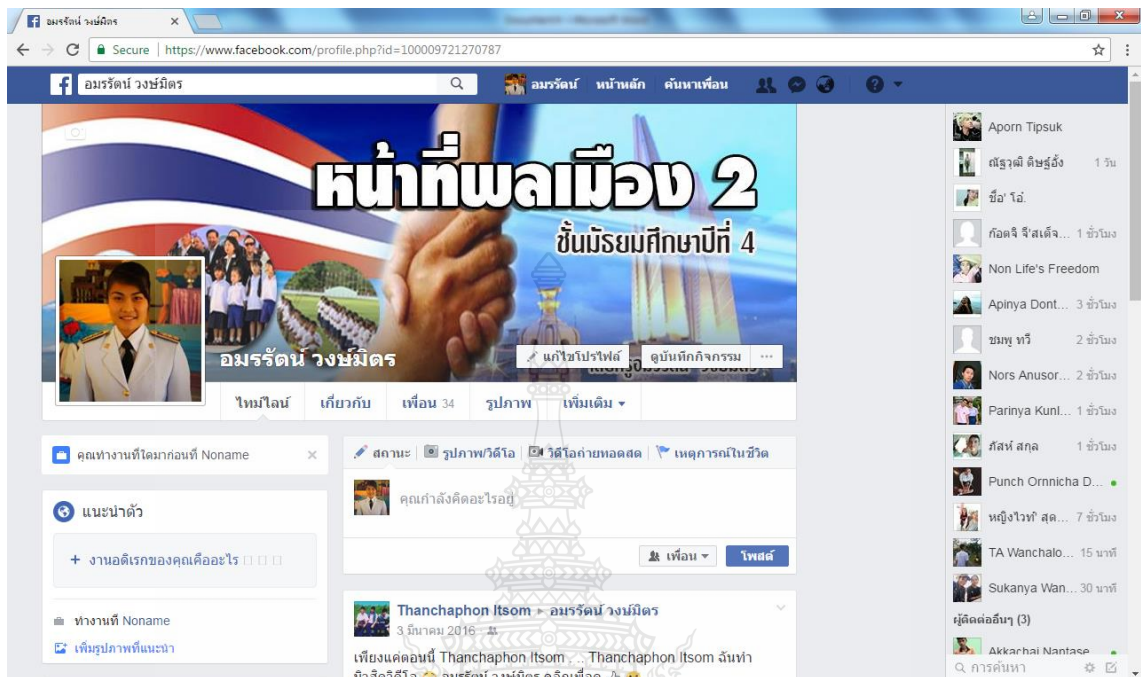
ภาคผนวก จ

ภาพแสดงหน้าจอการจัดการเรียนรู้

โดยใช้เทคนิคการแข่งขันเป็นทีมด้วยเกมผ่านสื่อสังคมออนไลน์



## ภาพแสดงหน้าจอรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค TGT ผ่านสื่อสังคมออนไลน์



อมรรัตน์ วงษ์มิตร

Secure | https://www.facebook.com/profile.php?id=100009721270787

อมรรัตน์ วงษ์มิตร

คุณทำงานที่ใดมาก่อนที่ Noname

แนะนำตัว

+ คุณต้องการไปเยี่ยมชมสถานที่ใด

ทำงานที่ Noname

เพิ่มรูปภาพที่แนะนำ

รูปภาพ ไม่มีเนื้อหาไหนแสดง

เพื่อน 34

Kanlaya Ploy Ngamsanguan 1 โพสต์ใหม่

ชื่อ ไอ้

TA Wanchaloem 2 โพสต์ใหม่

Apisada Sriyagnok 3 โพสต์ใหม่

อมรรัตน์ วงษ์มิตร

28 ตุลาคม 2015

**ผลการเรียนรู้ สถานที่พลเมือง 2**  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

**ผลการเรียนรู้ หน่วยที่ 1**  
เรื่อง กวามับพลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

- 1) ชื่นชมและยกย่องและส่งเสริมค่านิยมที่ผู้จัดทำในเอกสารเกี่ยวกับประชาธิปไตย
- 2) ระบุคุณลักษณะการรับทราบและยอมรับการเปลี่ยนแปลงที่ตนเอง
- 3) เสนอแนะและกลั่นกรองข้อคิดเห็นเกี่ยวกับรัฐธรรมนูญ
- 4) รู้ชื่อของสารคดีเรื่อง
- 5) ภาคราชการและกรมการปกครอง

**ผลการเรียนรู้ หน่วยที่ 2**  
เรื่อง ความปรองดอง สันติสุข

- 1) อธิบายถึงกลไกและกระบวนการทางกฎหมายในสังคมพหุวัฒนธรรม
- 2) ศึกษาค้นคว้าการยอมรับทั้งวัฒนธรรมและขนบธรรมเนียมประเพณี

Aporn Tipsuk

ณัฐวุฒิ ดิษสุรัง 1 วัน

ชื่อ ไอ้

กิตติ จี สเติ้ง... 1 ชั่วโมง

Non Life's Freedom

Apinya Dont... 3 ชั่วโมง

ชมพู ทวี 2 ชั่วโมง

Nors Anusor... 2 ชั่วโมง

Parinya Kunl... 1 ชั่วโมง

ภัสร์ สกุล 1 ชั่วโมง

Punch Ornicha D...

หญิงใจหว่า สุด... 7 ชั่วโมง

TA Wanchalo... 17 นาที

Sukanya Wan... 32 นาที

ผู้ติดตามอื่นๆ (3)

Akkarhai Nantase

การค้นหา

อมรรัตน์ วงษ์มิตร

Secure | https://www.facebook.com/profile.php?id=100009721270787

อมรรัตน์ วงษ์มิตร

อาหารจานโปรดของคุณคืออะไร

ทำงานที่ Noname

เพิ่มรูปภาพที่แนะนำ

รูปภาพ ไม่มีเนื้อหาไหนแสดง

เพื่อน 34

Kanlaya Ploy Ngamsanguan 1 โพสต์ใหม่

ชื่อ ไอ้

TA Wanchaloem 2 โพสต์ใหม่

Apisada Sriyagnok 3 โพสต์ใหม่

Tai Jiratchaya

อมรรัตน์ วงษ์มิตร

28 ตุลาคม 2015

ไอนักเรียนบอกสมาชิกในครอบครัวของนักเรียนมีใครบ้าง และมีบทบาทหน้าที่อย่างไร (ให้เขียนชื่อ-สกุล เลขที่ ได้คำตอบให้เรียนร้อย)

ถูกใจ แสดงความคิดเห็น แชร์

คุณ, Pong Pang, Kanokpan Nguetsanthia และคนอื่นๆ อีก 31 คน

ดูความคิดเห็นอีก 35 รายการ

Apisada Sriyagnok มีสมาชิกใจ

Aporn Tipsuk

ณัฐวุฒิ ดิษสุรัง 1 วัน

ชื่อ ไอ้

กิตติ จี สเติ้ง... 1 ชั่วโมง

Non Life's Freedom

Apinya Dont... 3 ชั่วโมง

ชมพู ทวี 2 ชั่วโมง

Nors Anusor... 2 ชั่วโมง

Parinya Kunl... 1 ชั่วโมง

ภัสร์ สกุล 1 ชั่วโมง

Punch Ornicha D...

หญิงใจหว่า สุด... 7 ชั่วโมง

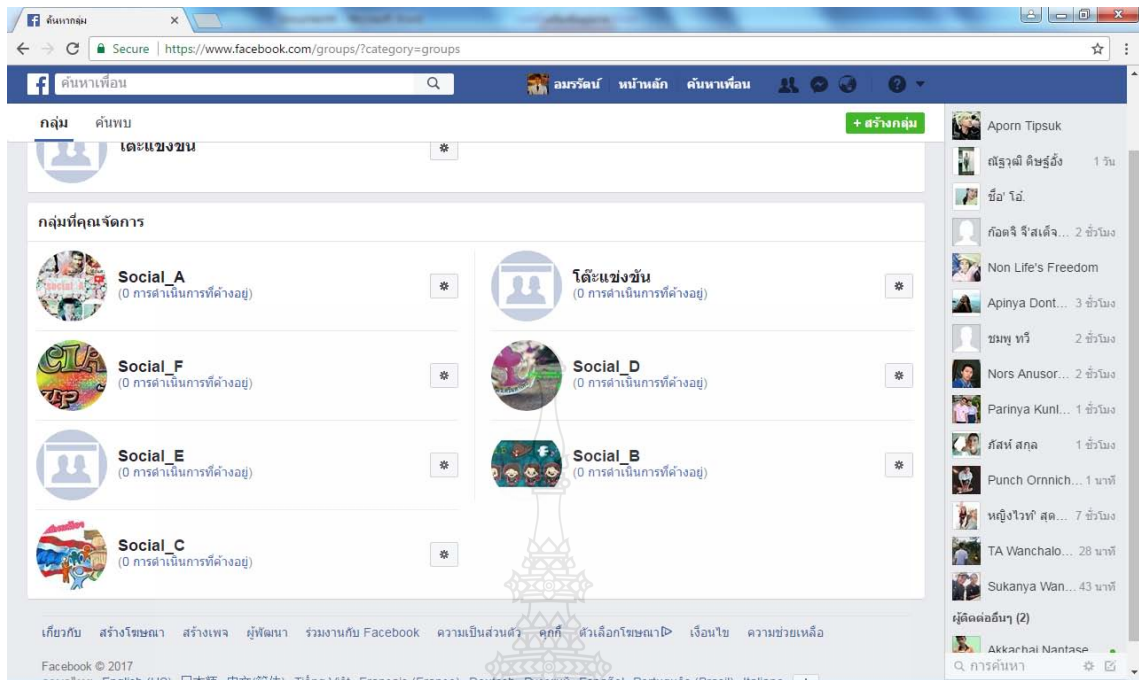
TA Wanchalo... 17 นาที

Sukanya Wan... 32 นาที

ผู้ติดตามอื่นๆ (3)

Akkarhai Nantase

การค้นหา



# หน้าที่พลเมือง 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 1

ความเป็นพลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตยอัน  
มีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข

โดยครูอมรรัตน์ วงษ์มิตร

# หน้าที่พลเมือง 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

## หน่วยที่ 2

ความปรองดอง สามานฉันท์

โดยครูอมรรัตน์ วงษ์มิตร



Facebook group page for "Social\_A". The page header shows the group name and navigation options. The main content area features a post by "Thanchaphon Itsom" dated 28 มกราคม 2016. The post text describes a group of students who help each other with homework and have a common goal of passing their exams. Below the text is a photograph of two students sitting at a desk, looking at a book together. The post has several likes and comments. On the right side, there is a list of members and a search bar. The bottom of the page shows the user's profile information and navigation options.

Facebook profile page for "อมรรัตน์ วงษ์มิตร". The profile picture is a green and white image. The cover photo is a landscape image. The bio section mentions that the user is a student who has participated in various competitions and is currently a member of a group. The page shows a list of friends and a post by the user from 3 ธันวาคม 2015. The post text describes the user's experience in a competition and their achievement. The page also shows the user's language settings and a list of friends.

			มีจิตสาธารณะ
			เลี้ยงดูพ่อแม่
			เคารพสถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์
			มีน้ำใจกับคนอื่น
			ทำงานอย่างเต็มความสามารถ

**หน้าที่พิเศษของ 2**  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ชุดที่ 1      ชุดที่ 2

โดยครูอมรรัตน์ วงษ์มิ่ง

			ยอมรับฟังความคิดเห็นของคนอื่น
			ช่วยพ่อแม่ทำงานบ้าน
			การเลือกตั้ง
			การเคารพกฎหมาย
			ตั้งใจศึกษาเล่าเรียน

**หน้าที่พิเศษของ 4**  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ชุดที่ 1      ชุดที่ 2

โดยครูอมรรัตน์ วงษ์มิ่ง

ลูกกอล์ฟ









### คลิกเลือกเครื่องหมายหน้าข้อความให้ถูกต้อง

- ข้อที่ 1 ฉันไม่ชอบทำการบ้านเอาไว้ทำพรุ่งนี้
- ข้อที่ 2 ฉันทำงานผิดพลาด ฉันก็ยอมรับผิด
- ข้อที่ 3 ฉันหนีบของส่วนรวมมาใช้ เอาไว้ค่อยคืนดีกว่า
- ข้อที่ 4 ฉันกำหนดเวลาของตนเองในการอ่านหนังสือ
- ข้อที่ 5 ฉันก็เที่ยวเข้าแถวซื้ออาหาร
- ข้อที่ 6 ฉันทำตามที่ได้รับปากกับผู้อื่นไว้
- ข้อที่ 7 ฉันไม่เคยพินิจกับใคร
- ข้อที่ 8 ฉันยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
- ข้อที่ 9 ฉันทิ้งขยะไว้โคนต้นไม้
- ข้อที่ 10 เมื่อมีการสอบฉันไม่เคยลอกเพื่อน

ตรวจคำตอบ



โดยครูอมรรัตน์ วงษ์นิติก

หน้าที่พลเมือง 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

### คลิกเลือกเครื่องหมายหน้าข้อความให้ถูกต้อง

- ข้อที่ 1 ฉันไม่ชอบทำการบ้านเอาไว้ทำพรุ่งนี้ **ถูกต้อง**
- ข้อที่ 2 ฉันทำงานผิดพลาด ฉันก็ยอมรับผิด **ถูกต้อง**
- ข้อที่ 3 ฉันหนีบของส่วนรวมมาใช้ เอาไว้ค่อยคืนดีกว่า **ผิด**
- ข้อที่ 4 ฉันกำหนดเวลาของตนเองในการอ่านหนังสือ **ผิด**
- ข้อที่ 5 ฉันก็เที่ยวเข้าแถวซื้ออาหาร **ผิด**
- ข้อที่ 6 ฉันทำตามที่ได้รับปากกับผู้อื่นไว้ **ผิด**
- ข้อที่ 7 ฉันไม่เคยพินิจกับใคร **ผิด**
- ข้อที่ 8 ฉันยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น **ผิด**
- ข้อที่ 9 ฉันทิ้งขยะไว้โคนต้นไม้ **ผิด**
- ข้อที่ 10 เมื่อมีการสอบฉันไม่เคยลอกเพื่อน **ผิด**

**ได้คะแนน 2 คะแนน**

ตรวจคำตอบ



โดยครูอมรรัตน์ วงษ์นิติก

หน้าที่พลเมือง 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4



Facebook profile page for อมรรรัตน์ วงษ์มิตร์ (Amrattin Wongmitr). The profile picture shows a group of people. The cover photo features a banner for "หน้าที่พลเมือง 2" (Civic Education 2) for the 4th grade, with the text "แบบทดสอบวิชาหน้าที่พลเมือง" (Civic Education Test) and "ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว" (Students choose the most correct answer only).

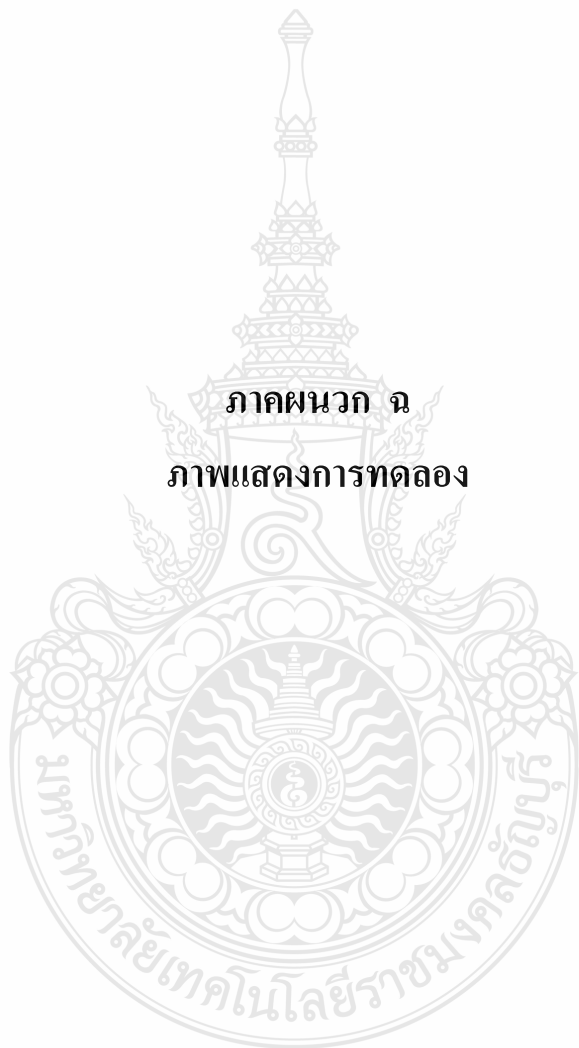
The main post is a Google Docs link: [DOCS.GOOGLE.COM](https://docs.google.com). The post includes a "ถูกใจ" (Like) button and a comment from "คุณ. Sunsa ZaZa" dated 3 มีนาคม 2016.

The right sidebar shows a list of friends, including Aporn Tipsuk, ศิษฐณี ดิษฐรัง, ชื่อ ไอ้, ก๊อดจิ จี สเด็ง..., Non Life's Freedom, Apinya Dont..., ชมพู ทวี, Nors Anusor..., Parinya Kunl..., ภัสรินทร์ สกล, Punch Ornnich..., หญิงใจไว้ สด..., TA Wanchalo..., and Sukanya Wan...

Screenshot of a Google Forms page titled "แบบทดสอบวิชาหน้าที่พลเมือง" (Civic Education Test). The form header features the same banner as the Facebook post: "หน้าที่พลเมือง 2" (Civic Education 2) for the 4th grade, "แบบทดสอบวิชาหน้าที่พลเมือง" (Civic Education Test), and "ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว" (Students choose the most correct answer only).

The form includes the following fields and options:

- \*จำเป็น (Required)
- ชื่อ-สกุล \* (Name-Surname)
- เลขที่ \* (Number)
- ข้อใด ไม่ใช่ ความหมายของพลเมืองดี \* (Which is not the meaning of a good citizen?)
  - ประชาชนมีความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ของตนเอง (Citizens are responsible for their own duties)
  - ประชาชนรู้จักบทบาทหน้าที่ของตนเอง (Citizens know their own roles and duties)
  - ประชาชนเห็นด้วยกับสิ่งที่คิด (Citizens agree with what they think)



**ภาคผนวก ฉ**  
**ภาพแสดงการทดลอง**

## ภาพการเรียนปกติ



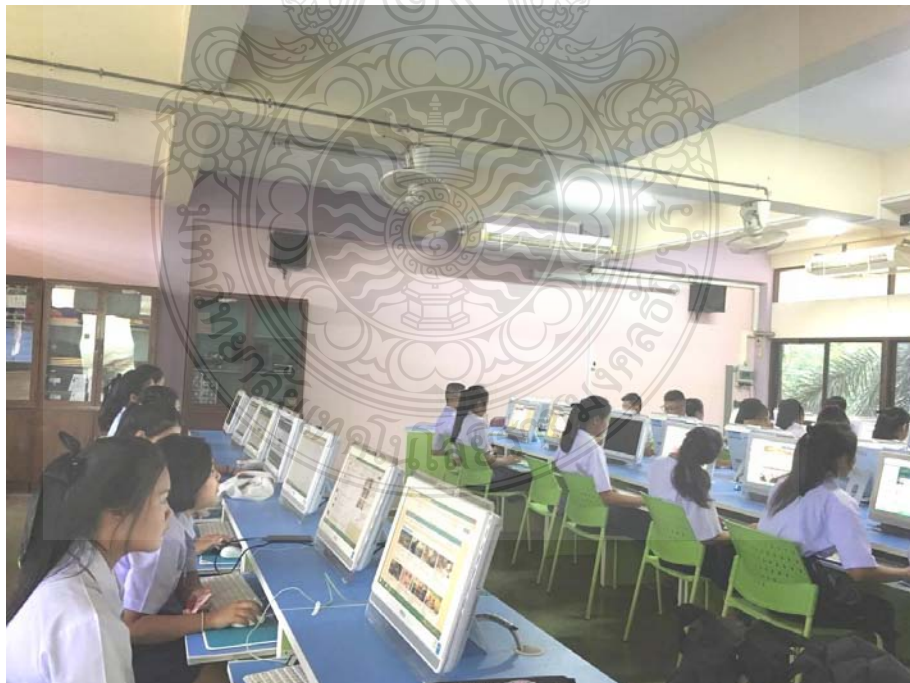




รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค TGT ผ่านสื่อสังคมออนไลน์







## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ – นามสกุล	นางอมรรัตน์ วงษ์มิตร
วัน เดือน ปี	27 มิถุนายน พ.ศ.2529
ที่อยู่	101/4 หมู่ 1 ตำบลรอบเมือง อำเภอเมือง จังหวัดปราจีนบุรี 25000
การศึกษา	ปริญญาตรี สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา (5 ปี) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ปริญญาตรี สาขาวิชารัฐศาสตร์ คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสาร การศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
การทำงาน	ครู โรงเรียนศรีมหาโพธิ์ อำเภอศรีมหาโพธิ์ จังหวัดปราจีนบุรี
โทรศัพท์	08-9694-1695
อีเมลล์	krubumbim@hotmail.co.th

